

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Essentiel

Super Héros

TSR et
Palladium
se foutent
sur la gueule

Girl Power



Hercule
et Xena

Les Sœurs
du lac

Cosmos 1998

Les jeux de rôle dans l'espace



n° 115 • août-septembre 98

T 3168 - 115 - 32,00 F - RD



230 FB - 8,50 FS - 5.25 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

Nos scénarios : Magna Veritas,
Trinity, JRTM, Nephilim ;
un Grand Écran Star Wars.

SCOOP

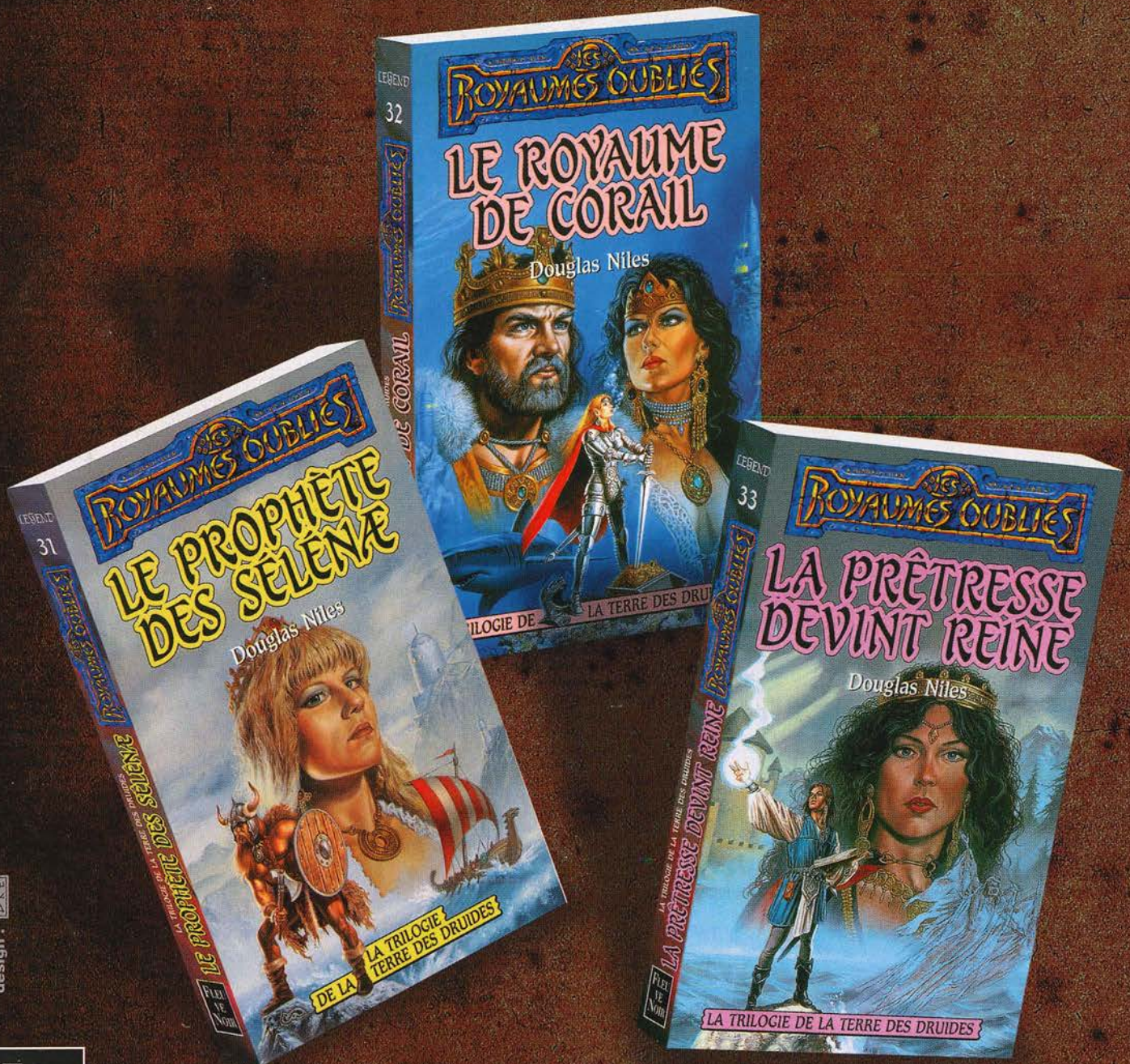
**Star Wars
c'est fini !**

voir page 98

ROYAUMES OUBLIÉS

La Trilogie de la Terre des Druides

Poésie épique, mystère et charme : une trilogie à ne pas manquer qui rappelle la célèbre Trilogie de l'Elfe Noir !



design :  DAKE

FLEU
VE
NOIR

Chaque volume 35 F.F.

Vol. 1 : Le Prophète des Sélénæ - déjà paru
Vol. 2 : Le Royaume de corail - parution 21 avril
Vol. 3 : La Prêtresse devint reine - parution 22 mai

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition



BON DE COMMANDE

- Je souhaite recevoir
- Aide au joueur : Combat et tactiques199 F
 - Aide au joueur : Talents et Pouvoirs199 F
 - Manuel Complet du Barbare126 F
 - Les Carnets d'Elminster, appendice 175 F
 - La Frontière de l'Infini (Planescape)78 F
 - Aide au Maître de Jeu : Campagnes de haut niveau199 F
- TOTAL F

Ci-joint mon règlement de F. franco de port à l'ordre de :
 Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

™ & ® designate trademarks owned by TSR, Inc. TSR, Inc. is a subsidiary of Wizard of the Coast, Inc.

Site WEB : <http://www.descartes-editeur.com>

Édito

If you have the blues and if you read english, cet été offrez-vous un jeu de rôle. La bonne médecine vient d'où on ne l'attendait pas. Il suffit d'avoir vu la mine de papier mâché de Pierre Rosenthal avant, puis son œil pétillant juste après la lecture de *Hercules & Xena*. Ou d'entendre les rigolades de Tristan Lhomme décortiquant *Gurps Discworld* (bon, d'après du Terry Pratchett, on s'y attendait un peu)... De l'autodérision pas ridicule, du second ou du premier degré quand il en faut, là où il faut.

Le cas des Américains n'est pas totalement désespéré... Et le nôtre?

L'édito du CB précédent a provoqué un certain nombre de courriers et un échange argumenté sur le Net. Pour les 99,8% d'entre vous qui n'y ont pas accès, nous avons extrait quelques opinions significatives du débat (voir « Ça bouge! »).

Du joueur à l'éditeur en passant par les publications amateurs, pas de doute, il y a de la mutation dans l'air. Pour mieux y voir clair, *Casus* vous prépare un gros dossier consacré à la genèse et la vie d'un jeu. Rendez-vous fin septembre.

Didier Guiserix



Les Sœurs du lac oublié!

L'été c'est aussi la plage, les filles et les gars qui se font bronzer. Mais là, je serais vous, je n'irais pas trop me frotter à ces charmantes donzelles. À moins que vous ne soyez « vraiment » inconscients. (p. 76)



Donj' pour débiter!

Depuis le temps qu'on l'attendait! La boîte de jeu de rôle pour commencer à jouer à Advanced Dungeons & Dragons est chez l'imprimeur et devrait nous arriver à la rentrée (non, nous n'avons pas prononcé le mot initiation). Proposée par TSR et complètement relookée par Descartes pour faire moins gamin que la version américaine elle contient: une introduction au Manuel des joueurs (grosso modo un résumé du « vrai » Manuel des joueurs, limité aux sorts du 3^e niveau), une sélection de monstres du Bestiaire monstrueux, un livret du Maître de donjon avec deux aventures, six fiches de personnages aux alentours de 200 F. Ah si on avait eu ça pour commencer il y a vingt ans, on aurait eu moins de mal à comprendre ce loisir bizarre qu'est le jeu de rôle. Bien évidemment, on vous fait une critique détaillée de la « chose » dans notre prochain numéro!

West End Games dans le grand Warp Cosmique

Lundi matin, notre maquettiste, les yeux rouges d'avoir travaillé tout le week-end, tend ses dernières pages. « Ça y est, fini! Je vais pouvoir partir en vacances comme notre rédac chef bien-aimé. — Tout faux Jean-Marie, lui réponds-je un peu fatigué moi-même. Appelle l'imprimeur, le flasheur, la boulangère, le Pentagone! L'info est tombée sur Internet dans la nuit! Notre numéro spécial space opera, avec son grand écran Star Wars, eh bien tu sais quoi? : WEG, l'éditeur de Star Wars, vient de mettre la clé sous la porte. Il FAUT en parler à nos lecteurs! » Six cafetières plus tard, l'info était prête à partir pour les kiosques. Vous la trouverez page 98.

DE LA 2D À LA 3D NON VIRTUELLE!

Émergeant des magmas intérieurs de Caza, voici Lamastû, la Daemone (inspirée de la couverture du *Poids de son regard*, de Tim Powers). Cette pièce (à tirage limité) étire son étrange silhouette sur 40 cm de haut. Pour les vrais amateurs, car il faudra, pour l'acquérir, déboursier 2700 F. (Éditée par Mondes Imaginaires, 307 square des Champs-Élysées, 91026 Évry Cedex; tél.: 01 60 78 27 36.)

Critiques & actualités

- 14 ▶ En bref: **Les Coups d'œil du Critik.**
- 24 ▶ Jeu de rôle: **Heroes International** contre **Marvel Super Heroes.**
- 26 ▶ Jeu de rôle: **Le Sabbat: Le guide du joueur**, le côté sombre de Vampire!
- 28 ▶ Jeu de rôle: **Le Guide des Terres du Milieu**, l'atlas de Tolkien!
- 30 ▶ Jeu de rôle: **Hercules & Xena**, le jeu de rôle en kitsch?
- 67 ▶ Jeu de rôle: **Gurps Discworld**, le jeu du Disque-monde.
- 68 ▶ Portrait de famille: **Cosmos 1998**, quel jeu de rôle de space opera choisir : Alternity, Gurps Espace, Traveller, Star Wars, Trinity ou Fading Suns?
- 74 ▶ Jeu de rôle: **Star*Drive**, 3^e volume de la tétralogie Alternity!
- 98 ▶ Scoop: **L'éditeur de Star Wars RPG happé par un trou noir!**

Aides de jeu

- 32 ▶ Star Wars: **Jouer au temps de l'Ancienne République.**
- 76 ▶ Univers méd-fan: **Les Sœurs du lac oublié.**

Scénarios de jeu de rôle

- 36 ▶ **Magna Veritas: Une pomme d'Adam de trop**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour des anges, des joueurs et un meneur de jeu normaux. Scénario compatible INS/MV toutes éditions!
- 40 ▶ **Jeu de rôle des Terres du Milieu: Trahisons**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour des personnages ayant déjà un peu vécu, des joueurs aimant un minimum l'enquête et un meneur de jeu moyennement expérimenté. La présence d'un ou plusieurs elfes est conseillée.
- 44 ▶ **Nephilim: La fiancée du professeur**
Court Métrage, facile, scénario non linéaire pour tous joueurs, meneur de jeu ayant un peu d'expérience et Nephilim connaissant bien la vie contemporaine. L'Arcane VII «Le Chariot» peut s'avérer utile.
- 48 ▶ **Trinity: De cendres et de mort**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour découvrir ce jeu de rôle avec des personnages débutants et un meneur de jeu un peu plus subtil que la moyenne.
- 52 ▶ **Star Wars: Le Facteur X**
Grand Écran, complexe, pour un groupe de joueurs expérimentés et compétents (dont au moins un Jedi). Le MJ doit être rompu à toutes les situations. Lisez également notre aide de jeu page 32.

Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 82 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **l'actualité du bimestre.**
- 84 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: **Six Jours de Gloire** en vedette.
- 88 ▶ L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives).

Et toujours...

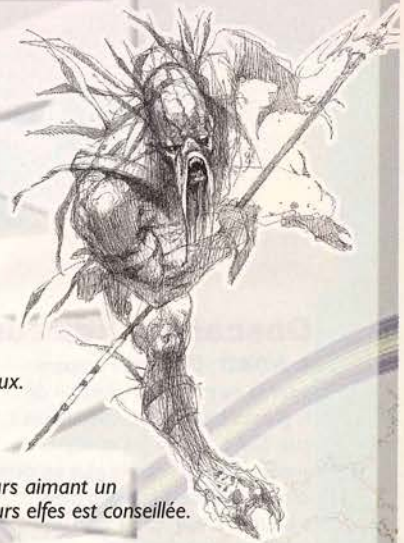
Petites annonces (29), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (86), Calendrier (94), Les fanzines (95), BD – Les Irrécupérables: *La petite sœur* (93), Backstage (96).

Couverture: Philippe Gauckler.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 10 & 81.

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

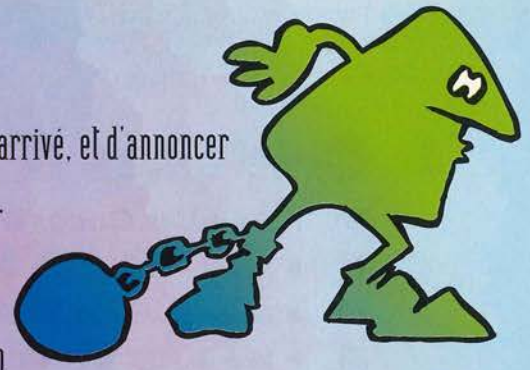
Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 75.



Cette rubrique a pour vocation de vous parler rapidement de ce qui est tout juste arrivé, et d'annoncer

ce qui va arriver dans les deux mois qui viennent.

Comme chacun sait, la prospective n'est pas une science exacte. La seule tendance qui se dégage actuellement est « plein de plomb ! ». Pour une raison inconnue, beaucoup d'éditeurs se sont mis en tête de nous convertir au jeu de guerre avec figurines . . .



Actualité des jeux

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp.82-83.

Descartes Éditeur

● **AD&D** : Descartes prépare pour la rentrée la traduction de la grosse boîte « pour débutants » que TSR a sorti il y a quelques années. On en reparle plus en détail dans le prochain numéro mais, à première vue, ça a l'air d'un très bon outil d'initiation.

● **Ravenloft** : Îles d'épouvante est là, Coup d'œil p.20.

● **Royaumes oubliés** : *Château Zenthil* devrait arriver incessamment sous peu. Si vous aimez les portes (un peu), les monstres (beaucoup) et les trésors (passionnément) vous devriez investir dans ce gros donjon « à l'ancienne ».

● **L'appel de Cthulhu** : *L'Aube Dorée* est un supplément ésotériquement occulte à *L'appel de Cthulhu*, auquel l'occultement ésotérique Tristan Lhomme consacre un Coup d'œil p.15. Vous pouvez commencer à économiser sur votre budget cartes pour acheter *Delta Green*, que l'on attend pour la rentrée (sans doute octobre).

● **Earthdawn** : *Parlath* est arrivé. Serge Olivier, qui est plus souple qu'on pourrait le croire, y jette un Coup d'œil du bout des lèvres p.16.

● **Shadowrun** : CyberMathias consacre un Coup d'œil à *Réalités virtuelles 2.0*, p.14.

● **Star Wars** : Le premier volet de la campagne *Darkstryder* est là, et Philippe « Cecil B. DeMille est un mickey » Rat vous en parle p.15.

Les trois suites seront certainement traduites, mais aucune date n'est annoncée pour le moment. L'écran de la nouvelle édition est arrivé, accompagné d'un copieux livret d'aides de jeu, dont une multitude d'archétypes, mais aussi les caractéristiques d'un tas de matos et quelques gadgets sympas, y compris un avis de recherche impérial en blanc. *Aventures Instantanées* est, comme son nom l'indique, un recueil de petites aventures (ou de gros synopsis), qui devrait être là.

● **Warzone** : *La cathédrale de la Confrérie* contient deux figurines, un livret de scénarios, et un décor à monter.

● **Formule Dé** : Plein de nouveaux circuits ! Les deux couples Montréal/Long Beach et Silverstone/Watkins Glen sont déjà là. Hokenheim/Zeltweg arrive très bientôt.

Halloween Concept

● **Polaris** : Et hop, une seconde édition ! D'après les infos qui ont filtré jusqu'à nous, le système de jeu a été très simplifié, clarifié et débuggé. Il y aurait également des additifs, à commencer par une partie du Guide des profondeurs. Tout ça arrive fin août, et on vous en reparle au prochain numéro. Pour juste avant ou juste après, il se dessine des scénarios. Leur forme exacte reste mystérieuse (deux livrets de 32 pages intitulés *Gaia* et *Kali* ou un seul gros livret baptisé *Le grand exil*). Seule chose certaine, l'auteur est Julien « Je suis partout » Blondel. Enfin, le supplément sur l'Hégémonie est repoussé à après tout ça, probablement fin septembre.

● **Shaan** : *Fange*, la suite de la campagne, sera là en septembre.

● **Choses qui se jouent avec des cartes et/ou des plateaux** : La nouvelle édition d'*Il était une fois* est là depuis un petit moment, avec une boîte un peu plus solide que la précédente. Plus intéressant, la traduction de *Cult across America*, fin septembre. Cet excellent jeu de plateau d'Atlas Games, aux règles simples, va bénéficier d'une nouvelle maquette plus jolie que la v.o. (améliorer les maquettes d'Atlas Games n'est pas un grand défi, mais ça fait toujours plaisir). Pour le thème, c'est une sorte de Credo trash : on y joue des adorateurs des Grands Anciens qui s'étripent pour savoir quel poule cosmique mangera le plus de monde. Enfin, un jeu de cartes pas à collectionner sur les gangsters se profile à l'horizon, mais sans date de sortie précise pour l'instant.

Hexagonal

● **JRTM** : *Le guide des Terres du Milieu* est là, voir l'Antre du Critik de la p.28. En septembre, il y aura une nouvelle grande carte, présentant uniquement la partie « utile » du continent (de l'Arnor au Mordor), avec tous les sites, toutes les villes et jusqu'au plus infime caillou. La compiler a dû représenter un boulot de Titan, voire de Valar, mais c'est une excellente idée !

● **Vampire - La Mascarade** : *Le guide des joueurs du Sabbat* est là, et Mehdi Sahmi a pataugé dans le sang pour vous ramener sa critique, p.26. *Le guide du conteur du Sabbat* arrivera en septembre, avec plein de conseils sur l'art et la manière d'utiliser cette sympathique secte autour de vos tables de jeu. Tout en étant moins fondamental que le Guide des joueurs, il reste d'une qualité très honorable.



● **Vampire – L'âge des Ténèbres** : Le guide des joueurs est arrivé, et Mehdi « Encore du sang ! » Sahmi vous en parle p. 14.

● **Fluxx** : Ce jeu de cartes pas à collectionner a pris un peu de retard, mais il arrive en septembre, dans une édition où les private jokes anglo-saxonnes ont été entièrement francisées. L'idée d'un jeu dont la règle change au fur et à mesure qu'on joue des cartes m'intrigue, pas vous ?



● **Sur le feu** : Les vampires de l'Orient, la traduction de Kindred of the East, est annoncée pour novembre. Voilà une nouvelle qu'elle est bonne !

MultiSim

● **Deadlands** : Ça tombe dru ! Le livre des morts est arrivé et coupdœillé p. 14. Le livre des hucksters est certainement déjà en boutique, avec tout ce qu'il faut pour jouer un joueur de cartes-sorcier. Un très gros morceau est prévu pour mi-septembre : la traduction de *The Great Maze*, une énorme boîte qui détaille ce qui reste de la Californie. Titre français inconnu pour le moment.

● **Dark Earth** : Les pyramides de Nâh est là et a droit à son Coup d'œil p. 18.

● **Guildes** : Les *Ashragors* est arrivé. André Foussat, diacre de l'Église démoniaque, y consacre un Coup d'œil épouvanté p. 16. A la demande insistante des auteurs, *Le guide de l'aventurier* va mûrir quelques mois en fût de chêne, et sort mi-octobre.

● **Nephilim** : Les *Akasha* est là, Coup d'œil p. 15. *Le Monde* et *Le Mat*, les deux derniers arcanes, sont reportés à septembre. Ils sortiront en même temps que la campagne sur le vaudou qui avait été annoncée il y a quelques mois, et qui redevient d'actualité.

Nestiveqnen

● **Hystoire de fou** : L'écran est toujours prévu pour septembre. Il serait accompagné d'un gros livret mi-background mi-campagne, qui remet le jeu à plat, propose des compléments de règles et introduit l'idée de mondes parallèles stables (plutôt qu'un ensemble de délires mouvants).

Oriflam

● **Mekton Z** : *Bataillon Starblade* est là. Cédric Littardi, ingénieur en gros robots, le passe en revue p. 20.

● **Elric** : *Le navigateur sur les mers du destin* sort en septembre, avec ses règles sur la navigation, ses fiches de vaisseau, ses monstres marins et ses deux scénarios.



● **Sur le feu** : *L'Espaniya*, pour Hawkmoon, est sur la rampe de lancement. Il est annoncé pour octobre-si-tout-va-bien (ce qui, librement traduit, donne « probablement d'ici la fin de l'année »).

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : Christian Cirri, notre démon de Malphas préféré, encense *Le guide des anges* p. 16.

● **Le livre des Cinq Anneaux** : Ce sera le titre français de Legend of the Five Rings, qui sort toujours en septembre. Juste derrière, il y aura l'écran et la traduction de *Honor's Veil* (deux bons scénarios d'enquête). Suivront d'ici la fin de l'année les traductions de deux Way of the clans, probablement ceux sur les Dragons et les Licornes.

● **Demonworld** : *Isthak* et les nouvelles cartes sont là, voir & Compagnie p. 84. *Thain* est un supplément sur des barbares que Croc décrit comme « à mi-chemin entre Braveheart et les Indiens ». Au menu, des kilts sans rien dessous, des esprits totems, et une parution prévue pour septembre.

● **Jeux de société** : *Hô les nains !* est toujours un jeu de plateau sur les nains de jardin, et il sort maintenant en septembre.

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Fleuve noir

● **Ravenloft** : *Le maître du déclin* est paru et, comme prévu, se laisse lire agréablement... du moins si l'on aime les rats-garous et les héros cinglés.

● **Double diamant** : Les *mercenaires*, *Miséricorde !* et *Bonne aubaine*, les épisodes 3, 4 et 5 de ce roman-puzzle, sont là.

● **Shadowrun** : *La maison du soleil* est un roman du regretté Nigel Finley, où l'on visite Hawaï, entre autres.

Khom Heïdon

● **Polaris** : *Rédemption*, de Philippe Tessier, sort fin août. Contrairement aux autres romans Polaris, qui appartient tous à des cycles, celui-ci peut se lire isolément, et se déroule 500 ans avant la période couverte par le jeu.

Oriflam

● **Cthulhu** : Le cycle de *Shub-Niggurath* contient quelques vieilleries XIX^e, une ou deux nouvelles franchement ratées,



mais aussi quelques petits bijoux comme *Les mille chevreux* (avec ses perversions sexuelles qui auraient donné une attaque à Lovecraft). Quant au *Livre de Iod*, il n'a pas toujours bien vieilli, mais il est largement aussi agréable à lire que les vieux NéO d'il y a dix ans.

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings** : Alderac est pris d'un brusque accès d'activité digne de Pinnacle : trois suppléments en moins de deux mois ! Samuel Delerme, magistrat impérial honoraire, a visité pour vous les fumeries d'opium de *City of Lies*. Son rapport se trouve p. 18. *The Way of the Crab* et *The Way of the Crane* sont arrivés tous les deux. Ce sont deux suppléments solides et intéressants, réalisés sans fantaisie selon une formule qui commence à avoir fait ses preuves. Les Crabes gagnent un peu en subtilité (ce qui n'était pas difficile), et les Cranes (Hérons ? Grues ? les paris sont ouverts) un peu en profondeur. *The Way of the Scorpion* doit continuer la série dans un très proche avenir, avec plein de règles sur le poison et la réponse à l'obsédante question des ninjas. Avec un peu de chance, il est là. En même temps ou juste après, nous aurons une campagne répondant au titre avenant de *Night of a Thousand Screams* puis, en septembre *The Way of the Lion* et *Code of Bushido* (une aventure).



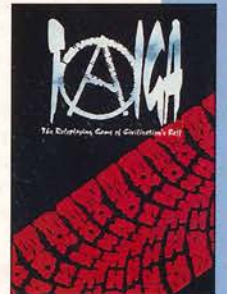
● **Sur le feu** : *Figurinowargamite*, acte I. *Clan War* sort cet été, et c'est un wargame fantastique avec figurines.

Avalon Hill

● **RuneQuest Slayers** : Le peu qu'on sache de cette « nouvelle mouture de RuneQuest » est assez inquiétant. En gros, ça ne se passe plus dans Glorantha, et il semble que le Basic Role Playing soit aussi parti à la poubelle. Pourquoi ça s'appelle *RuneQuest*, alors ? C'est une bonne question, dont la réponse arrive en août, pour la GenCon.

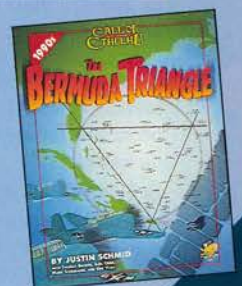
Burger Games

● **Taiga** : Voilà un jeu de rôle finlandais mais rédigé en anglais, qui est arrivé dans quelques boutiques parisiennes. L'action se passe en Sibérie centrale en 2036, et la civilisation est en train de s'écrouler, victime d'un méga-cataclysme écologique. On joue des individus issus du « surplus statistique de population », autrement dit les 90 % de l'humanité qui ont été laissés dans les zones dévastées pour y mourir pendant que les riches se retranchaient dans des communautés fortifiées. Le résultat ressemble à *Bitume*, sans l'humour. (Mais avec une étrangeté : ce que vous voyez sur la photo est l'édition européenne. Il y a aussi une édition américaine, qui semble différente.) Si vous êtes collectionneur, Burger Games est joignable à Avaruuskatu 4B31 02210 Espoo, Finlande.



Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Call of Cthulhu 5.5* est arrivé, et a droit à un Coup d'œil de notre disséqueur de tentacules en chef, Tristan Lhomme, p. 20. *Bermuda Triangle*, un supplément années 90 est également là. Comme son titre





M

● Si tous les Orques étaient aussi beaux que celui-là, les Elfes seraient moins racistes. (**Champion orque** de Fenryll)

É T

● T'as le choix : un coup de masse ou un coup de serpent. (**Pygmée** de chez Fenryll)

A L

● En toute discrétion, vous prendrez bien mon pied et mon poing dans la gueule ! (**Ninja** de chez Fenryll)

L I

● J'ai marché sur un truc ? (**Wolfen** de chez Rakham)

Q U

● Tu sais ce qu'il te dit le truc : « grrr... » (**Nain** de chez Rakham)

E S

● Œil au beurre noir... euh... **œil sombre** de l'armée dévote pour Chronopia ! (**Heartbreaker**)

de l'indique pas, ce petit livret se concentre davantage sur les Caraïbes que sur les Bermudes. C'est du bon boulot, réalisé avec sérieux mais sans génie. Cela dit, si pour une raison ou une autre, vous avez besoin d'un plan de toutes les grandes villes des Antilles, ils sont là ! Côté négatif, on peut admirer un ou deux nouveaux monstres ridicules (prenez garde aux terribles mites de Yuggoth, des cousines des Mi-Go, mais grosses comme des fourmis). Enfin, on attend pour cet été *No Man's Land*, un gros scénario qui se déroule en octobre 1918 dans les tranchées.

Dream Pod 9

● **Jovian Chronicles** : L'écran est là, accompagné d'un livret de 48 pages plein de conseils très bien vus sur l'art et la manière d'organiser sa partie et d'en mettre plein les yeux aux joueurs.

Chaos Principle est une grosse campagne, très dense, centrée sur Jupiter, avec au programme de gros affrontements entre énormes robots blindés... mais aussi quelques petites touches de finesse plutôt sympathiques.

● **Heavy Gear** : Figurinowargamite, acte II. *Tactical Combat Box Set* est arrivé, avec tout ce qu'il faut pour simuler des batailles dans l'univers d'Heavy Gear. Inévitablement, dans la foulée, on va voir arriver des tas de figurines.

● **Tribe 8** : Au moment du bouclage, ce nouveau jeu de rôle n'était pas arrivé. On l'attend d'ici le prochain numéro.

Eden Studios

● **Conspiracy X** : *Shadows of the Mind* est un gros supplément tout entier consacré aux pouvoirs psis et aux diverses conspirations qui les utilisent.

FASA

● **Shadowrun** : *Target : Smuggler Havens* est paru. Le contrebandier troll Mathias Twardowski vous en parle p.22. La troisième édition du jeu sera là au plus tard début août, pour la GenCon américaine. D'après les (rares) infos qui ont filtré, il n'y aurait pas de grands changements de règles. En revanche, l'univers va un peu avancer dans le temps (on passe de 2050 et quelques à 2060). Notre envoyé à la GenCon a pour mission de s'en procurer un exemplaire à tout prix, et on vous en reparle dans le prochain numéro.

Dans la foulée, il y aura *Renraku Arcology : Shutdown* (fin août ou début septembre). C'est un scénario dans lequel la grande arcologie qui fait l'orgueil de Seattle tombe brusquement en panne. Plus d'eau, plus d'électricité, plus d'air... et un remake de « la Tour infernale », apparemment. Enfin, cet automne, on découvrira *New Seattle*, qui détaillera la ville en 2060.

● **Earthdawn** : *The Ork Nation of Cara Fahd* est paru. Léonidas Vesperini, le Corse effervescent, vous en parle p.22. *Dragons*, en août ou septembre, parlera de gros lézards écaillés.

Gold Rush Games

● **Champions** : *San Angelo* : *City of Heroes* est un supplément sur... devinez ? Une ville imaginaire pleine de super-héros, vous avez gagné ! Il devrait être arrivé.

● **Heroes System** : La cinquième édition de ces règles sera publiée séparément cet automne. Les auteurs annoncent fièrement qu'ils en ont fait un système universel.

Hogshead Publishing

● **The Adventures of Baron Munchausen** : S'il paraît comme promis en août, pour la GenCon, ce jeu de rôle s'annonce comme l'un des plus étranges de l'histoire. Vous y croyez, vous, à un système de jeu sans dé où l'on parie des pièces de monnaie et où l'on boit du vin pour résoudre les actions ? où les duels au premier sang sont autorisés ? où il n'y a pas besoin de MJ ? où... on pourrait continuer longtemps comme ça, mais on va s'arrêter là, dire « ils sont fous ces Granbretons » et attendre de voir.



● **Sur le feu** : Pour en revenir aux Vraies Valeurs du jeu de rôle (gobelins et grosses haches dans la gueule), Hogshead annonce *Marienburg* pour cet automne. Ça vaut ce que ça vaut : ce supplément Warhammer devait déjà sortir pour Noël 97...

Holistics Designs

● **Fading Suns** : Pour ceux qui n'auraient pas suivi, cet excellent

jeu est (re)présenté p.73. *Sinners & Saints* (paru) est un recueil de PNJ franchement sans intérêt, sans doute ce qui est sorti de plus faible pour *Fading Suns*.

● **Noble Armada** : *Figurinowargamite*, acte III. *Holistics* lance un jeu de combat spatial avec figurines, inspiré de l'univers de *Fading Suns*, avec des règles simples. Il ne devrait plus tarder, et on en reparle à la rentrée. On commence à craindre une hausse des cours mondiaux du plomb.

ICE

● **Rolemaster** : *Mentalism Companion* est annoncé pour août.

Last Unicorn



● **Sur le feu** : Ça y est ! Enfin ! Ça fait des années qu'on attend un jeu de rôle tiré de « *Dune* », et voilà qu'il arrive en octobre !

Plus d'infos dans le prochain numéro, mais une bonne partie de la rédaction s'est mise à saliver en chœur en l'apprenant (avec un petit bémol : il sera tiré du film, plutôt que des romans. Partez pas, ça peut être bien quand même !).

● **Star Trek Next Generation** : Le même éditeur doit aussi sortir un jeu de rôle tiré de « *Star Trek Next Generation* » au mois d'août. A moins qu'ils

Tous les produits sur
3615 Casus
rubrique NEW





COMMANDES INFÉRIEURES A 450F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F
PAIEMENT PAR CARTE BANC. CHÈQUES OU MANDATS

14 / 16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉRÔME, 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

JEUX DE RÔLES

Table listing various role-playing games with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'RQ2 Thoughts of Darkness', 'Shadows of the Mind', 'CONSPIRATIONS', etc.

Table listing various role-playing games with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'Etranges épopées', 'Chevaliers Aventuriers', 'TALES FROM THE CRYPT', etc.

Table listing various role-playing games with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'Les bêtes de guerre', 'La cathédrale de la Confrérie', 'Casualties of War', etc.

BOARDGAMES

Table listing board games with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'Formule Dé (Nelle Ed.)', 'Saint-Marin & Afrique du Sud', 'France & Italie', etc.

CARTES / DES

Table listing card and deck games with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'ALIEN VS PREDATOR Starter', 'BABYLON 5 Starter', 'DES DRAGONS', etc.

* Indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 05/05/98 et le 30/06/98 sont indiquées par un * - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

ABONNEZ-VOUS!

CASUS JAUNE OU CASUS ROUGE?



« L'Essentiel de l'Aventure... »

Je m'abonne à Casus Belli pour un an avec :

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.

■ **Formule Jaune :**
6 numéros **Jaune** « L'Essentiel » pour 160 francs seulement au lieu de 192 francs*.

■ **Formule Orange :**
6 numéros **Jaune** « L'Essentiel » plus 4 numéros **Rouge** « L'Aventure » pour 295 francs seulement au lieu de 372 francs*.

● Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM

Prénom

Adresse

Code postal Ville

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33+) 1 46 48 47 17.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

* prix de vente chez votre marchand de journaux

CB 115



ne s'injectent directement la caféine dans le sang, les auteurs ne tiendront jamais le coup!

Palladium

● **Heroes Unlimited 2nd Edition** : La critique, œuvre de super-Pierre, vous attend pp. 24-25.
● **Teenage Mutant Ninja Turtles** : On s'est assez couvert de ridicule comme ça, et on va arrêter de l'annoncer pour l'instant.
● **Rifts** : *Skrapers* est sorti. Ce gros livret décrit Seeron, un univers parallèle que l'on pourrait résumer par « un tiers SF, un tiers super-héros et un tiers gros flingues », avec des méchants qui ressemblent à un mélange entre un cafard géant et un alien, avec une gueule de pitbull par-dessus.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *Fire & Brimstone* (paru depuis un moment) est un supplément solide et sans surprises sur la religion et les prêcheurs. *The Road to Hell* (paru depuis moins longtemps) est un gros scénario de 72 pages, un peu plus intéressant que les habituels mini livrets.



Il sera suivi à brève échéance de *Heart o' Darkness*, sa suite, et d'une troisième aventure qui sortira pour la GenCon et qui contiendra un Grand Secret Destiné à Bouleverser l'Univers de Deadlands. Tiens donc ! *City o' Gloom* est une grosse boîte consacrée à Salt Lake City (sans doute paru, ou très bientôt). Dans le monde de Deadlands, la cité des Mormons est devenue une grande métropole industrielle et la capitale mondiale des savants fous. Le thème a l'air tentant...

● **Hell on Earth** : Grande nouvelle ! Deadlands va avoir un petit frère, façon Ouest sauvage madmaxien. C'est le même univers, mais situé en 2094, soit deux cents ans plus tard. Inévitablement, il sort pour la GenCon.

Precedence

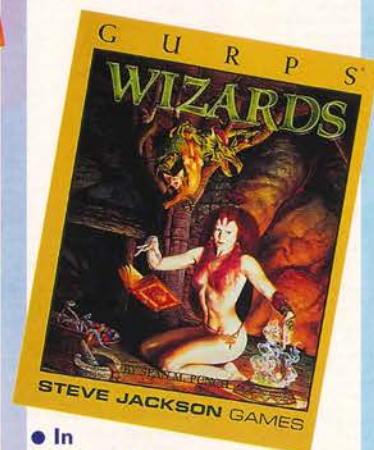
● **Immortal** : Tiens, un revenant ! Ça fait des mois qu'on était sans nouvelles de Precedence, et voilà qu'ils annoncent pour août le *Peri Pride Sourcebook*. Les Peri sont des armes vivantes, genre Excalibur, et vous aurez là tout ce qu'il faut pour les jouer. Personnellement, je vais en rester à Bloodlust.

R. Talsorian Games

● **DragonBall Z** : Après avoir donné un sérieux coup de frein à ses activités rôlistiques, Mike Pondsmith redémarre tout doucement. Le jeu de rôle tiré de « DragonBall Z » sera là en août... si tout va bien. Et comme Talsorian Games ne va pas à la GenCon, ils ne vont pas se sentir obligés de le finir pour la première semaine d'août.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Wizards* est là. C'est un recueil contenant vingt-huit archétypes de sorciers, plus autant d'exemples prêts à jouer et de conseils pour créer les vôtres. Ça ne vous servira que si vous jouez à Gurps et que vous avez besoin d'un nécromant-minute. Plus intéressant, *Gurps Discworld*. Ce gros livret n'est peut-être pas encore tout à fait là, mais il ne tardera plus guère : SJG l'annonce pour août au plus tard. Bravant les coffres mangeurs d'homme et les oranges-outangs, on se l'est procuré. La critique vous attend p. 67.



● **In Nomine** : *Fall of the Malakim* est une aventure, plus la description d'un Los Angeles aux mains des démons. Il ne devrait plus tarder, voire être arrivé.

Studio Cranium

● **Tinker's Damn** : Ce mini système pour simuler des dessins

Coup de projecteur



DUNGEON BUILDER'S GUIDEBOOK

Après avoir remercié Peter Adkison – son patron – d'avoir sauvé AD&D, Bruce R. Cordell nous introduit à ce qui devrait être une des pierres angulaires de ce jeu parfois décrit par « porte, monstres, trésor » : la réalisation des scénarios de type donjon ! Le premier livret (64 p.) nous indique d'abord quelle philosophie et quelle logique doivent participer à la conception d'un donjon. Cette très intéressante introduction de sept pages constitue l'essentiel de l'intérêt de ce livret. En dehors de quatre autres pages bien utiles sur les pièges en tout genre, le reste n'est que du remplissage verbeux et très ennuyeux pour présenter des exemples de donjons (aérien, caverneux, interdimensionnel). Le deuxième livret (16 p.) présente environ 70 morceaux géométriques de donjons à assembler. Pratique et plutôt bien fait. Au final, un supplément bien cher pour le peu qu'il apporte réellement ! Ah, si tous les suppléments pouvaient être comme le génial *World Builder's Guidebook* (de Richard Baker) !

P. R.

Disponible, 80 pages, environ 150 F.

animés japonais ne vaut ni par ses règles ni par ses illustrations. Et il est plutôt cher. Bref : un coup pour rien.

TSR

● **Alternity** : Le *Gamemaster Guide* et le *Campaign Kit* (l'écran) sont arrivés tous les deux. Dans les deux cas, c'est solide, carré et sans surprises. Pour de plus amples renseignements, voir le Portrait de famille p. 68. *Star*Drive*, également arrivé, a droit à un Ancre du Critik rien que pour lui, p. 74. A ce sujet, l'ami Serge a fait du politiquement correct en traduisant le nom du décor de *Star*Drive* par « les Franges ». Le mot anglais est « The Verge ». Évidemment, en français, ça évoque assez peu l'idée d'espace infini... Enfin, *Alien Compendium* ne devrait pas tarder ou être déjà là. Il sera suivi à la fin de l'été par un *Arms & Equipment Guide*, dont le titre dit tout...

● **AD&D** : *Jakandor : Isle of Destiny* est arrivé, et l'infâme Serge Olivier se pâme d'aise devant ses nécromanciens dégénérés, p. 20. *Dungeon Builder's Guidebook* est là, et a droit à un Coup de projecteur ci-dessus. *Return of the Tomb of Horrors* (paru) est une version revue et enrichie d'une vénérable aventure rédigée par Gary Gygax il y a... oh là là, et même plus ! A la base, c'est un gros donjon hypermortal avec une multitude de salles et de pièges vicieux. Dans sa préface, papy Gygax raconte les temps héroïques où il le faisait jouer, et où il trucidait les pauvres PJ à tour de bras et en ricanant.

Ses souvenirs prennent tout leur relief lorsqu'on les compare à l'introduction, où l'auteur de la nouvelle édition insiste sur le thème « arrangez-vous pour qu'ils aient très peur, mais qu'ils s'en sortent ». On dirait que la civilisation a progressé, en vingt ans...

● **Birthright** : On attend d'un jour à l'autre la nouvelle édition de cet univers. Elle sera suivie courant août de *The Book of Regency*, un recueil de conseils de jeu.

● **Forgotten Realms** : *Villain's Lorebook* (paru ou bientôt) est un recueil de méchants prêts à jouer, avec leurs caractéristiques, leurs plans machiavéliques... Beaucoup plus intéressant, *Empires of the Shining Sea*, un gros décor de campagne plein de génies et de morts-vivants, qui arrive en août.

● **Greyhawk** : *Greyhawk Player's Guide* a droit à un Coup d'œil d'une des Anciennes Vénérables du jeu de rôle, Anne Vétillard, p. 18. *Greyhawk : The Adventure Begins* s'adresse plutôt au meneur de jeu, avec une foule de détails sur l'histoire récente du monde, et surtout pas loin de soixante pages sur la cité de Greyhawk, qui forme le cœur de ce décor. Le résultat semble très sympa, on en reparlera sûrement au prochain numéro.

● **Planescape** : *Tales from the Infinite Staircase* est un gros recueil de scénarios tordus, biscornus et, dans l'ensemble, plutôt sympas. ▷



Xtrem Limit

BP 19 - 34990 JUVIGNAC
TEL. 04.67.75.07.75 - FAX. 04.67.45.03.10

NOUVEAUTE AD&D
CHATEAU ZENIL
 TEL (COLISSIMO OFFERT)

FORMULE DÉ
MONTREAL/LONG BEACH
 104F (COLISSIMO OFFERT)

CATALOGUE À DISPOSITION SUR SIMPLE DEMANDE
DES MILLIERS DE RÉFÉRENCES À DÉVOUVRIR...
JEUX DE RÔLE, JEUX DE CARTES, WARGAMES FANTASTIQUES
ET HISTORIQUES, JEUX DE PLATEAUX..

NOUVEAUTE UF

AD&D

Iles d'épouvante (Ravenloft) .89F

APPEL DE CTHULHU

Aube Dorée189F

DARK EARTH

Pyramides de Nah161F

DEADLANDS

Livre des Hucksters148F

EARTHDOWN

Parlath VFTel

INS/MV

Guide des Anges161F

JRTM

Guide des Terres du Milieu ..Tel

MEKTON Z

Starblade Bataillon180F

STAR WARS

Ecran révisé85F

Darkstryder237F

Aventures InstantanéesTel

NOUVEAUTE UO

LEGEND OF THE FIVE RINGS

Way of the Crab86F

Way of the Crane86F

Way of the Scorpion91F

RIFT

Dim. Book 4 Scraypers109F

VAMPIRE DARK AGES

Clanbook Baali69F

WRAITH THE OBLIVION

Doomslayers :

Into the Labyrinth104F

CALL OF CTHULHU

The Bermuda Triangle109F

HEAVY GEAR

HG Tact. Combat Box Set ..269F

EARTHDOWN

The Ork Nat. of Cara Fahd .115F

WEREWOLF THE APOCALYPSE

Hengeyokai :

Shapeshifters of the East ..115F

MA&E THE ASCENSION

Crusade Lore86F

TRINITY

Trinity Field Report :

Extrasolar Colonies31F

Luna Rising104F

DEADLANDS

Derailed128F

DEVIL'S TOWER :

The Road to Hell64F

MAELSTORM RPG156F

GURPS

GURPS Wizards128F

SHADOWRUN

Target : Smuggler Haven ..96F

The Wolf and the Raven ..44F

STAR WARS

Pirates & Privateers :

The Far Orbit Campaign141F

WOD SOURCEBOOK

WOD : Demon Hunter X86F

POUR COMMANDER
PAR COURIER - PAR TÉLÉPHONE - PAR FAX

MODE DE PAIEMENT : CB, CONTRE-REMBOURSEMENT+35F, CHÈQUE
FRAIS DE PORT : +35F SI LA COMMANDE EST INFÉRIEURE À 450F

On attend pour août *A Guide to the Ethereal Plane* (comme son titre l'indique).

● **Ravenloft**: *Champion of the Mists* est un peu plus intéressant qu'on le disait il y a deux mois : c'est un recueil de PNJ, mais aussi d'organisations plus ou moins bénéfiques. *Vecna Reborn* est un scénario qui sort en août, avec un grand méchant importé de Greyhawk.

● **DragonLance Fifth Age**: *A Saga Companion* a droit à un Coup de projecteur mi-chèvre mi-chou et sans dragons, ci-contre. *Citadel of Light* devrait être là, avec comme d'habitude 50% de background sympa et 50% de scénario... moins sympa.

● **Marvel Super Heroes**: Si vous lisez ceci fin juillet, sachez que le jeu ne tardera plus. Hyper-Pierre vous en parle pp.24-25. *X-Men Rooster* regroupe les caractéristiques de tous les X-Men et leurs ennemis (ça va faire du monde!). Normalement, il est là, ainsi que *Who Goes Here?*, un scénario avec (surprise!) des X-Men!

● **Endless Quest**: Sous ce nom se dissimule les jeux de dés de TSR. J'en parle juste pour vous dire que les jeux de dés *Hercules* et *Xena* sont repoussés à début 99. Bouleversifiante nouvelle, non?

West End Games

● **Star Wars**: *Alien Encounters* est là, et il n'y a franchement pas de quoi se relever la nuit, à moins d'être un fan obsessionnel des E.T. en caoutchouc. *Hideouts & Strongholds*, plus intéressant, a droit à un Coup d'œil de Philippe «Drrring!» Rat p.22. Enfin, *The Far Orbit Project* est arrivé et très bien. Voir le Coup de projecteur ci-dessous.

● **Hercules & Xena Roleplaying Game** a fini par arriver. Pierre Rosenthal est descendu en toute

hâte de l'Olympe pour vous en parler (pp.30-31).



● **Il est mort**: Pour DC RPG, en revanche, il est toujours dans les limbes et a peu de chances d'en sortir, vu l'état de santé de West End Games. A ce sujet, voir notre article de dernière minute p. 98. WEG est mort, paix à ses cendres.

White Wolf

● **Trinity**: *Technology Manual* et *Luna Rising* sont là tous les deux. Le premier est beaucoup moins bourrin qu'on pouvait le craindre, avec beaucoup de gadgets en tout genre et relativement peu d'armes. *Luna Rising* est plus intéressant, et de très loin. Il mélange harmonieusement clanbook (sur les clairsentiers) et description géographique (sur la Lune). Dans les deux domaines, WW a une expérience considérable, et ça se sent. Enfin, *Field Report: Extrasolar Colonies* sera un tout petit livret d'aides de jeu, tout en couleur.

● **Battleground**: Figurinowargamite, acte IV. *Battleground* arrive en août. C'est un wargame avec figurines à l'échelle individuelle (une figurine = un homme, ou à la rigueur un Aberrant). On vous tient au courant...

● **Vampire – The Masquerade**: *Demon Hunter X* est paru. L'agent Reversé vous briefe p.22. *War of Ages*, également paru, est la reprise de l'Anarch Cookbook et d'Elysium. Pour pas très cher, vous avez tout ce qu'il faut pour jouer les jeunes vampires excités qui rêvent de renverser les Anciens, et les Anciens qui sentent leur trône vaciller sous les assauts des petits jeunes.

Coup de projecteur



DRAGONLANCE FIFTH AGE : A SAGA COMPANION

Ce livret, écrit par William W. Connors, est avant tout une compilation. Dans chaque supplément «Heroes of...» on trouvait quelques éléments de background, des règles supplémentaires et un scénario (le point faible de la gamme, les scénarios!). *A Saga Companion* reprend l'intégralité de ces règles supplémentaires. Mais DL5 est avant tout un jeu d'ambiance, et ajouter des règles n'est pas toujours utile. De plus, elles sont reprises ici de manière condensée (peu d'exemples) et parfois à la limite de la compréhension (pour la magie, j'ai dû m'y reprendre à plusieurs fois). Du bon côté des choses : un grand chapitre inédit sur l'usage des cartes pour créer des backgrounds intéressants. Mon conseil : à acheter seulement si vous n'avez que la boîte de base du jeu, et piochez-y juste ce dont vous aurez besoin en fonction de vos joueurs. PR.

Disponible, 128 pages, environ 120 F.

● Vampire – The Dark Ages:

Clanbook Baali est là, et c'est du Black Dog. Autrement dit, il y a une nouvelle d'introduction et deux illustrations gerbantes à souhait, et tout le reste est comme d'habitude, voire plus réussi que d'habitude. Les Baalis ne sont pas juste de bêtes satanistes maléfiques. Ils sont bien pires que ça... D'ici la rentrée, il y aura *Transylvania Chronicles II: Son of the Dragon*, avec tout ce que les fans du Monde des Ténèbres rêvent de savoir depuis des années sur la vie et la non-vie de Vlad Dracula.

● **Werewolf – The Apocalypse**: *Litany of the Tribes vol. 2* (normalement paru) est un recueil de trois tribebooks (Fianna, Get of Fenris et Glass Walkers). Plus intéressant, *Hengyokai* est un gros supplément sur toutes les variétés de garous asiatiques, de l'araignée au requin en passant par les corbeaux, les tigres, les loups et bien entendu les vedettes locales : les renards.

● **Werewolf – The Wild West**: *Wild West Companion* est annoncé pour août, avec une multitude d'aides de jeu et de règles additionnelles. Entre autres, Justin Achilli (le directeur de collection) a promis «de nouvelles races de garous». Tremblez, car voici venir des serpents à sonnettes-garou! Des cactus-garous! Des six-coups-garous! Des... bah, on verra bien.

● **Mage – The Ascension**: *Song of Science* est la réédition en un seul gros bouquin de *Virtual Adepts*, de *Son of Ether* et de *Order of Hermes*. Si vous ne les avez pas, ça vaut le coup d'investir...

● **Mage – Sorcerers Crusade**: L'écran est là, illustré par Larry Elmore et accompagné de son coulis de framboise... pardon, son petit livret d'aides de jeu.

● **Wraith – The Oblivion**: *Doomslayers into the Labyrinth* est là.



Les doomslayers sont des fantômes suicidaires (si si!) qui plongent dans les profondeurs les plus mal famées du territoire des spectres pour les trucider ou les capturer. Le résultat est une sorte de Viêt-Nam surnaturel où une poignée de gentils affrontent des milliers de méchants qui sortent de partout, ont l'avantage du terrain et communiquent par télépathie. C'est très bien fait, et ça a le mérite de donner de l'occupation à ces braves fantômes. Jusqu'ici, à part attendre de devenir doucement fous, ils n'avaient pas grand-chose à faire.

● **Changeling – The Dreaming**: *Kingdom of Willows* est un bon, beau et gros supplément sur le royaume féerique qui couvre le quart sud-est des États-Unis. Cent cinquante pages denses, avec des machinations à tiroir, des forteresses enchantées, un elfe qui ressemble de manière suspecte à Elvis... Bref, c'est du WW très en forme. Enfin, le *Storyteller's Guide* est arrivé, avec de nouvelles règles de magie, des conseils de jeu et l'habituelle touche de suffisance des auteurs.

Coup de projecteur



THE FAR ORBIT PROJECT

Coincidence de calendrier : *Far Orbit* paraît en même temps que la v.f. de *Darkstryder* également pour Star Wars. Or, il se trouve que ces deux campagnes reposent sur les mêmes bases. Dans les deux, les personnages sont intégrés à l'équipage d'un vaisseau spatial. Mais là où le *Darkstryder* est un vaisseau polyvalent opérant aux marges de la galaxie, le *Far Orbit*

est un corsaire qui écume les mondes centraux. Son équipage est un mélange pittoresque d'anciens pirates et d'ex-officiers impériaux. Forcément, l'ambiance à bord s'en ressent. Entre les mutineries, la menace de la flotte impériale et la rivalité avec les pirates locaux, il y a de quoi jouer! Les huit petits scénarios donnent une assez bonne idée de ce qu'il est possible de faire avec le thème. Moyennant un peu de travail, ils peuvent donner d'excellents résultats... Le résultat est très sympathique, même s'il est moins fouillé et moins riche que *Darkstryder*, c'est exactement ce qu'il faut pour occuper vos vacances. T.L.

Disponible, 176 pages, environ 200 F.

Hot Line :
01 45 87 28 83

E.Mail :
oeufcube@micronet-fr

CLASSIC

24, rue Linné
75005 PARIS (M) Jussieu
Tél: 01 45 87 28 83

L'Œuf Cube®

CYBER

15, rue Guy de la Brosse
75005 PARIS (M) Jussieu
Tél: 01 43 31 91 02

OUVERT TOUT L'ÉTÉ

10h15 à 19h30 du Lundi au Samedi

ET 7 JOURS SUR 7

14h00 à 19h00 tous les Dimanches

LA MAGIE DU CHOIX AU PRIX LES PLUS BAS

SUR DES MILLIERS DE JEUX DE RÔLES

JEUX DE SIMULATION - JEUX DE CARTES - FIGURINES

CHAQUE SEMAINE TOUTES LES NOUVEAUTÉS DES USA ET D'EUROPE

PLXII

ET DES PRIX ENCORE PLUS BAS SUR

GAMES WORKSHOP

-10%

(ex. BLOOD BOWL : 350 F)

TOUT WHITE WOLF

-5%

(ex. VAMPIRE VF : 188 F)

TOUT TSR

-5%

(ex. TALENTS & POUVOIRS : 189 F)

ET -5% SUR STARWARS - CTHULHU - DEADLAND - WARHAMMER - GURPS - NEPHILIM

JUILLET-AOÛT

Tous les jours

Tournois gratuits

Type I, Type II, Sealed Deck

De nombreux Boosters

et cartes à gagner...

Plein de jeux à gagner

Toutes les News

La VPC et ses Prix

La cote Magic

3615
ŒUFCUBE

DÉPÔT-VENTE

OCCASION

des milliers de jeux

et de figurines

REVENDEZ - ACHETEZ

de 30% à 70% moins cher !

Magic

12 boosters achetés = 1 gratuit

4 starters préconstruits = 269 F

**PROMOTION
SPÉCIALES**

boosters Vision ou Aquilon : 18 F

display Vision ou Aquilon : 585 F

**L5R JADE
RAGE**

booster : 20 F - starter : 70 F

booster : 13 F - starter : 60 F

**Vente de cartes
Magic à l'unité !**

© &™ Wizards of the Coast

Toutes les éditions

Plus de 50.000 cartes disponibles !

également en VPC !

LA VPC L'ŒUF CUBE

par courrier, par tél.

par minitel, par e.mail

livraison en colissimo : 35F

gratuit à partir de 500F de commande

prix et promotions

valables jusqu'au

1er septembre 98

GAGNEZ UNE MOX

Passez à l'Œuf Cube

pour participer

à notre Grand Jeu Surprise

sans obligation d'achat

Le coup d'œil du Critik

Premières impressions
sur les jeux nouveaux
tout frais débarqués
à la rédaction

v.f. : jeu en français ; v.o. : jeu en étranger

POUR VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÈBRES, EN V.F.

L'Âge des Ténèbres : Le Guide des Joueurs

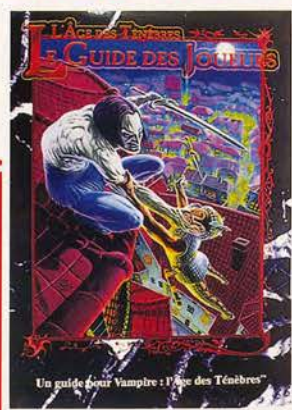
Tout mais pas n'importe quoi !

Et tout d'abord, une bonne surprise pour ceux qui se préparent sans entrain à ouvrir un énième guide du joueur signé White Wolf. En effet, ce supplément ne reprend pas la structure déclinée jusqu'à plus soif dans la première série de jeux du Monde des Ténèbres. A la place, on a droit à une succession de sujets sans liens particuliers entre eux. Dans l'ordre, se suivent sans se ressembler : une bande dessinée médiocre, d'intéressantes règles de combat (singulier et de masse), des développements sur les voies cainites, de « nouvelles » lignées (Laibon, Lamie, Lhannian et Salubrien) et des Disciplines (celles des nouvelles lignées et de niveaux supérieurs à 5). Les trois derniers chapitres, plus orientés background, s'intéressent aux religions, à l'Europe médiévale et à l'inférialisme. C'est parfois très intéressant (le paganisme, les infernalistes, la kabbale...), voire surprenant (les fées). Et on est à peine gêné lorsque les auteurs écorchent la réalité historique (l'ordre d'assassins au service du pape).

Dans le fond, ce semblant de vrac n'est pas une mauvaise chose. La diversité a le mérite de varier les plaisirs, donc de ne pas lasser. Et puis chacun peut trouver son compte dans un contenu aussi éclectique.

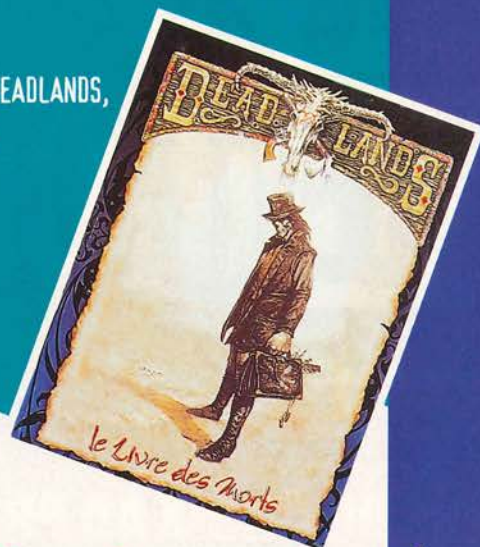
Bien meilleur que le *Livre des secrets du conteur*, ce guide des joueurs n'a quand même pas la trempe d'un *Constantinople by Night*. Mais il mérite sans aucun doute sa place sur vos étagères dans la rangée réservée aux suppléments qui servent vraiment.

Mehdi Sahmi



Un supplément pour Vampire :
L'Âge des Ténèbres en français
édité par Hexagonal.
Collectif d'auteurs.
Prix : 171 F.

POUR DEADLANDS,
EN V.F.



Le livre des morts

Le seul bon héros est un héros mort

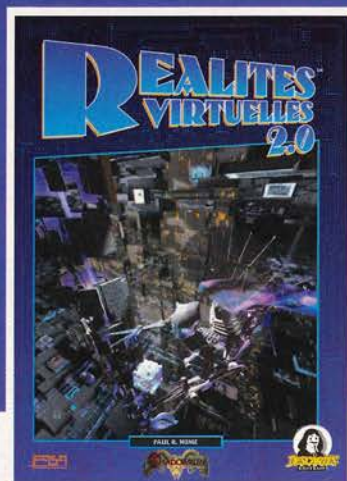
C'est bon, tu peux sortir de ton trou ! La traduction du supplément consacré aux déterrés est paru. Dire que t'as failli être joué selon les règles du livre de base. Neuf pages de généralités hésitantes, à peine de quoi se faire une idée. Mais fini de s'inquiéter. Parce qu'il y a tout ce qui faut pour t'animer dignement maintenant : redéfinition du processus de création avec ses archétypes et handicaps spécifiques permettant d'acheter les pouvoirs de ton cadavre tout droit revenu d'entre les morts. Ah ! les pouvoirs ! T'es content ? Tu peux choisir dans une liste de plus de cinquante capacités, toutes plus macabres les unes que les autres. Même les pouvoirs du jeu de base sont repris. A croire que dans *Deadlands*, déterré rime avec bourriner ! Toutefois, si c'est ce que tu penses, c'est que tu n'as pas lu les nouvelles règles sur le Dominion. Ni celles qui détaillent la gestion des manitous et des cauchemars. J'ai bien dit « nouvelles règles ». Car celles brièvement présentées dans le livre de base sont largement refondues et développées pour le plus grand bonheur du meneur de jeu. Comment jouer le manitou ? Dans quelles conditions une prise de contrôle a-t-elle lieu ? Comment maîtriser un cauchemar ? Tout devient clair... y compris la difficulté qu'il y a à manier un tel personnage. Prudence donc au moment d'accepter qu'un joueur interprète un héros déterré. Ces chapitres constituent la partie la plus intéressante du supplément. Au passage, ils démontrent à quel point le livre de base était incomplet sur ce sujet et achèvent de le rendre obsolète. Un scénario spécial déterré (sans grand intérêt) conclut une lecture particulièrement instructive.

Le livre des morts est le premier supplément d'une série consacrée aux archétypes les plus importants de *Deadlands*. Un regret ? Le prix, un peu trop élevé pour un « clanbook », aussi (vraiment !) indispensable soit-il pour quiconque désire (faire) jouer ces personnages uniques en leur genre.

Mehdi Sahmi

Un supplément en français
pour *Deadlands*
édité par MultiSim.
Auteur : Lester Smith.
Prix : 170 F.

POUR SHADOWRUN, EN V.F.



Réalités virtuelles 2.0

Sublime, mais tient au corps

Avant, la Matrice était un environnement aussi bizarre que peu crédible, aux règles lourdes, où les deckers perdaient leur temps à essayer de justifier leur existence sans trop ralentir le jeu. Bref, la partie informatique de *Shadowrun* était sinistrée, un comble pour un jeu cyberpunk. *Réalités virtuelles 2.0* apporte autant de souffle nouveau que *Rigger 2* pour les véhicules. Comme quoi FASA ferait bien de ralentir son rythme de parution et pondre des règles mieux testées dès le premier jet. On a vraiment l'impression qu'à l'instar de Microsoft, l'éditeur sort une version à peine finie de son produit, laissant les joueurs la tester et l'améliorer, et la ressort en version jouable. Mais ne boudons pas notre plaisir, car même s'il arrive tard et qu'il sert à rattraper les bourdes du jeu de base et de *Virtual Realities 1*, il remplit sa mission avec maestria.

Les règles ont été entièrement refondues tout en gardant un air de famille avec leurs ancêtres. Il est désormais possible de jouer un decker dans un groupe, sans calculatrice, sans maux de tête et sans passer deux heures pour simuler 10 secondes de course informatique. Le decker reste toujours un membre à part dans toute équipe de shadowrunners et une infiltration informatique un peu longue dans la Matrice peut obliger ses petits camarades à aller jouer sur la Playstation, mais il devient jouable. De plus avec les decks craniaux et surtout les otakus (LA trouvaille du supplément, sorte de magiciens de la Matrice), on a des personnages hauts en couleur, intéressants et utiles au groupe. Les nombreuses nouvelles, annotations, descriptions et dessins permettent de se faire une idée très précise de cet univers, aussi virtuel qu'original, ce qui est en soi un tour de force.

Bref, on a rien moins que le meilleur supplément informatique tous jeux cyberpunks confondus. Reste que jouer un decker exige des efforts substantiels de la part du joueur et du meneur de jeu.

Mathias Twardowski

Un supplément édité en français
par Descartes Éditeur.
Auteur : Paul R. Hume. Prix : 215 F.

POUR STAR WARS,
EN V.F.



La campagne Darkstryder

Chaude et velue !

Oh! la bonne idée de traduire la fameuse campagne *Darkstryder*. Surtout pour les vacances...

En libérant un xième monde du joug impérial dans un coin paumé de la galaxie, la Nouvelle République tombe sur un Moff plus méchant que les autres. Bien évidemment, il s'enfuit en utilisant une mystérieuse technologie (*Darkstryder*) qui, comme d'habitude, risque de changer la face du monde. La mission des PJ est donc simple : rattraper le fuyard, définir exactement ce qu'est *Darkstryder* et explorer l'Espace infini en restant bien polis avec les gars du coin... Pour cela, ils rejoignent 150 autres bonshommes sur une corvette corellienne complètement pourrave. Histoire d'en rajouter une couche, les joueurs incarnent des prétrés, à la façon de la mythique campagne *DragonLance* (AD&D), bien qu'il soit théoriquement possible de jouer n'importe quel personnage des règles.

Autant le dire tout de suite, cette campagne est beaucoup plus sombre que d'habitude, tout en restant nettement héroïque. Pour l'avoir maîtrisée de A à Z (plus de cent heures!), je peux vous dire que c'est du grand *Star Wars* et que la description de la corvette et de son équipage justifie, à elle seule, l'achat du supplément. Reste que :

— Il s'agit d'un format bouquin et non pas boîte comme la version américaine. Dans un sens, c'est bien, c'est censé baisser le prix d'achat. A l'usage, c'est beaucoup moins pratique...

— Il y a trois autres suppléments à la suite de celui-ci...

— Une bonne partie de sa réussite repose sur l'équipage qui est un véritable nid de vipères. Parvenir à gérer une trentaine de PNJ importants plus le « reste » n'est pas une mince affaire...

— Les scénarios sont nombreux, sympas et variés mais réduits à un synopsis détaillé. Cela oblige à beaucoup de préparation tant au niveau roleplaying que pour gérer les événements (premier scénario : attaque planétaire!)...

Finalement, deux mois de vacances, ce n'est pas de trop pour bien préparer ce gros morceau qui n'est assurément pas à la portée du premier MJ venu.

Philippe Rat

P.S. : Internet regorge de sites consacrés à *Darkstryder*...

Une campagne balèze en français éditée par Descartes Éditeur. Auteurs : collectif. Prix : 249 F.

POUR L'APPEL DE CTHULHU, EN V.F.

L'Aube Dorée

... se lève sur un océan de bonnes idées et d'huile de coude

L' *Aube Dorée* est le premier supplément de Pagan Publishing à être traduit en français (en attendant *Delta Green*). Et le résultat est impressionnant!

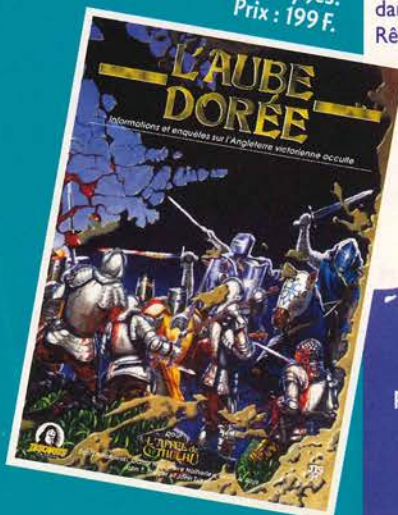
De quoi s'agit-il? D'intégrer les Investigateurs à une société secrète qui a réellement existé et de les faire évoluer au milieu d'authentiques occultistes de l'époque victorienne (dont quelques « pointures », comme Aleister Crowley). Les préoccupations de ces braves gens n'ont pas grand-chose à voir avec la chasse au monstre, mais plutôt avec la magie rituelle, la perfection de soi, la recherche rosicrucienne... et les luttes de pouvoir mesquines.

La description, parfaitement historique, des têtes pesantes de l'*Aube Dorée* est un régal. C'est un mélange détonant de génies, de caractériels, de cinglés malfaisants, d'actrices anticonformistes... Tout ce petit monde est persuadé de faire de la magie... et, dans cette version de la société secrète, ils en font effectivement, même si leurs rituels n'ont rien à voir avec les Grands Anciens. En prime, on découvre des notes sur le monde des esprits, la magie, le Londres des années 1890... Après avoir lu le background, on a les linéaments d'une campagne étalée sur dix ans, allant de la fondation de la société secrète à sa dissolution, après une longue agonie marquée par une foule de dissidences et une guéguerre « magique » entre ses fondateurs. Mais il va falloir beaucoup travailler pour intégrer les Investigateurs à tout ça... Les quatre scénarios proposés sont de qualité, avec notamment une délicieuse excursion dans le Paris de la Belle Époque qui fera verser une larme nostalgique aux joueurs de *Maléfices*. Seul regret, ils exploitent assez peu le background, *L'Aube Dorée* intervenant comme distributeur de missions et source de couleur locale, rien de plus.

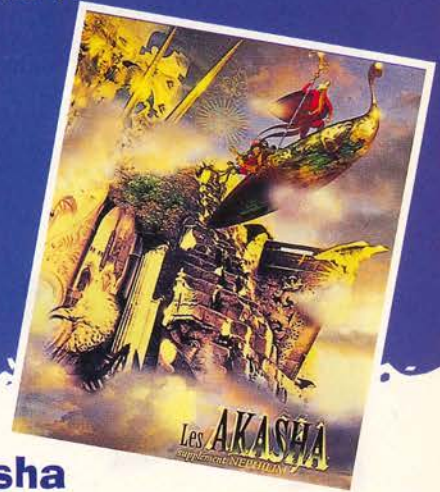
Bilan : un supplément très dense, qui s'adresse à des Gardiens des arcanes ambitieux, travailleurs et disposant de joueurs capables d'énormément de roleplaying...

Tristan Lhomme

Un supplément édité en français par Descartes Éditeur. Auteurs : plein de monde, surtout John Types. Prix : 199 F.



POUR NEPHILIM,
EN V.F.



Les Akasha

Changez d'air !

Les akasha sont un chapelet de réalités parallèles, des mondes imaginaires construits par les rêves humains, qui flottent sur un courant de champs magiques en marge de notre réalité. Les explorateurs de ces mondes oniriques sont connus sous le nom de Pérégrins d'Entre-Mondes.

Ce livret de 112 pages est découpé en deux parties très synthétiques. La première présente le fonctionnement des akasha avec leurs généralités, ainsi que tout ce que le Nephilim moyen doit savoir : comment les repérer, comment y aller, qui y rencontrer, et comment ne pas s'y perdre (parce que pour se diriger, il n'y a pas quatre directions, mais six!). Pas de scénario dans la seconde partie, mais une floraison de mondes originaux répartis selon leur position sur cette mer parallèle : d'abord les rives akashiques, qui ont été composées selon des modèles historiques ou purement utopiques mais conservant une certaine cohérence interne voulue par l'inconscient collectif qui les a créées. Ensuite les écumes akashiques, créations plus élémentaires et instinctives dont l'apparence est en conformité avec leur Ka-élément majoritaire. Enfin les archipels pélasgiques, les univers les plus anciens et les plus difficiles d'accès, d'inspiration antique et supposés constituer des étapes sur le chemin de l'Agartha. Les anciens peuples y voyaient l'Autre Monde, et ça tombe bien car on y rencontre... des fays, oui oui!

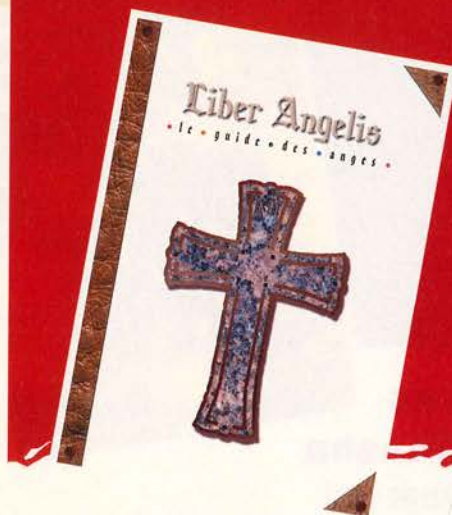
La plupart des akasha décrits relèvent de sources connues, soit historiques comme les souvenirs cathares, soit littéraires (comme cet Empire de la Lune inspiré de *Cyrano de Bergerac*) souvent originales et traitées de façon assez limpide pour stimuler l'imagination. Et même si l'on peut trouver dans ce supplément des relents de *Contrées du Rêve*, la richesse de certains mondes offre une grande variété de situations ou d'ambiances. Voilà donc une alternative véritable, dont on peut faire un dépaysement passager ou une campagne d'envergure ; en ce sens, *Les akasha* apportent à *Nephilim* une nouvelle dimension, à tous les sens du terme.

Sylvain Ferrieu

Un supplément en français édité par MultiSim. Auteurs : collectif MultiSim. Prix : 128 F.



POUR INS/MV, EN V.F.



Liber Angelis le guide des Anges

Un ange c'est pas fait pour sucer des glaçons !

Ce gros pavé de 160 pages, principalement constitué de background, détaille avec richesse et précision, non pas le rôle des archanges mais leurs diverses activités dans la vraie vie et les répercussions possibles sur celle de vos anges préférés. Les trois quarts des pages sont consacrées à ces petites choses, plus ou moins connues (voire très confidentielles), qui vont mettre du sel dans vos parties. Chaque archange possède un éventail d'activités plus ou moins secrètes, qui enrichissent considérablement l'univers déjà conséquent de ce jeu. Parmi elles, citons SOS Repentir, géré par Jean-Luc, qui est en quelque sorte le confessionnal téléphonique (et anonyme !) des anges qui estiment avoir fait une trop grosse boulette (du genre « j'ai utilisé mon pouvoir de Charme pour retourner Thérèse, pardon, pardon... je suis prêt à emballer des hosties en Papouasie pendant dix ans pour expier »). Si besoin est, un petit chapelet de règles vous permettra de pouvoir utiliser immédiatement le background de façon efficace, sans avoir à vous creuser la cervelle.

La fin du livre est consacrée à quelques règles supplémentaires (entre autres sur les charges et les pénitences) et à une nouvelle bien sentie qui permet de finir agréablement la lecture. Et en plus, la totalité de ce supplément fournit une foulditude d'idées de scénarios, parfois même de campagnes ; presque que du bon je vous le dis.

Pour résumer : c'est très dense, riche en informations, toujours intéressant, agréable à lire et agrémenté de petites nouvelles sympathiques. On y retrouve enfin l'atmosphère d'INS/MV dans toute sa splendeur, malgré quelques petits bugs tout à fait mineurs (et il faut vraiment être tatillon pour les repérer) et des illustrations pas toujours très réussies. Bref, à mon goût, un supplément excellent, meilleur et au moins aussi indispensable que le *Scriptarium Veritas*, si ce n'est plus.

Christian Cirri

Un supplément pour INS/MV en français par Asmodée. Prix : 169 F.

POUR GUILDES, EN V.F.

Les Ashragors

Corruption et intrigues à tous les étages

Conté par Ashragor lui-même, ce supplément dévoile les rouages occultes de la Maison du même nom, et ce n'est pas beau à voir ! Vous les imaginiez pourris, dégénérés et pervers ? Vous les découvrez en pleine décadence et traitant avec les morts et les démons comme vous le feriez avec votre percepteur, avec courtoisie certes, mais la peur au ventre. Un peu comme avec un mal inévitable, une contrainte, mieux encore : une symbiose. On dit même que des demi-démons vont et viennent au grand jour. Vous ne vous êtes jamais inquiété de l'aspect « étrange » du représentant permanent de la Maison Ashragor auprès du sénat de la Constellation...

Tous les détails indispensables pour bien comprendre la Maison Ashragor et son histoire, pour bien en gérer les interactions avec les autres Maisons et les guildes sont dans ce petit opuscule dense et agréable à lire. Vous y trouverez, entre autres, les descriptions des principaux ordres religieux de l'Église démoniaque et une galerie de portraits à faire frémir même les amateurs de Stephen King. Vous descendrez dans les rues des principales cités des Terres ashragors des Rivages, visiterez les marais mortuaires et comprendrez l'intérêt que les nécromants locaux portent à ces zones humides et impropres à toute culture.

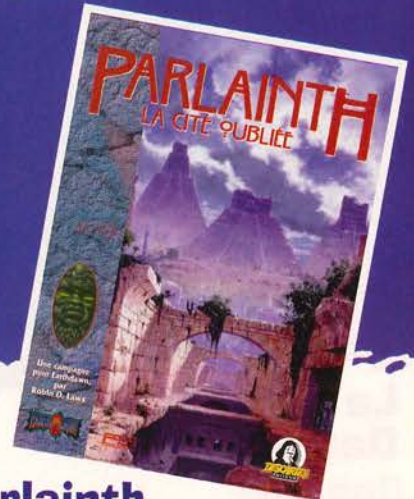
Vous apprendrez, enfin, les plans secrets de la Maison Ashragor concernant la Porte Noire, celle qui leur permettra d'accomplir leur destin. Car pour un Ashragor, tout est religion, fixé par les vertus enseignées par Ashragor : Foi, Révérence et Soumission. Mais attention car le Doute, l'Orgueil et la Révolte sont autant de péchés mortels qui pourront l'éloigner à jamais de la béatitude de la résurrection finale. Et ne croyez pas qu'un bon Ashragor soit un Ashragor mort, car son démon tutélaire lui a promis l'immortalité. Mieux encore, il lui en a donné les moyens !

André Fousat

Supplément « Maisons n° 2 » pour Guildes, par Tristan « le célèbre » Lhomme, aux éditions MultiSim. Prix : 135 F.



POUR EARTHDOWN, EN V.F.



Parlaint, la cité oubliée

Rien qu'un gros donj'

On est tout de suite dans l'ambiance avec le dessin de couverture, très réussi d'ailleurs comme toutes les illustrations : une cité déserte et monumentale avec une pauvre goule perdue à droite. En effet, Parlaint n'est qu'un immense donjon. Ancienne capitale théranne, la ville a cru échappé au Châtiment en se réfugiant dans une réalité alternative. Hélas il était trop tard, des Horreurs s'étaient déjà infiltrées entre ses murs. Lorsque Parlaint est réapparue sur Barsaïve, les premiers explorateurs ont découvert une cité ravagée. Mais ses ruines renferment de nombreuses richesses ainsi qu'un savoir et des objets magiques fabuleux.

Ce supplément présente donc Parlaint, mais pas de manière passionnante. On y découvre Port-aux-Ruines, un village qui prospère en vendant cartes, pelles et pioches aux aventuriers assez courageux pour se risquer dans la cité oubliée. Suivent quelques conseils pour créer une aventure dans Parlaint, puis la liste des monstres qui hantent ses ruines, dont certains figurent déjà dans le livre de base, et quelques objets magiques.

La description de la cité elle-même est décevante. Parlaint est divisée en quartiers et pour chacun on découvre une carte, un aperçu général et quelques considérations sur ses habitants (monstrueux) et ses pièges (innombrables), avec deux-trois idées d'aventure qui se battent en duel. C'est maigre et cela n'apporte rien de neuf au « dungeon crawling »* ni à l'univers d'Earthdawn d'ailleurs. Typiquement, Parlaint est le genre d'endroit qu'il est plus intéressant de développer au fil de quelques scénarios solides plutôt qu'au travers d'un guide un peu vide. La meilleure idée du supplément sont les aides de jeu de la fin : des fac-similés de cartes et de récits d'aventuriers que les personnages peuvent acquérir à Port-aux-Ruines et qui constituent autant d'amorces d'aventures.

Serge Olivier

* Littéralement « ramper dans les donjons ». Désigne les scénars orientés portes/monstres/trésors.

Un supplément en français pour Earthdawn édité par Descartes Éditeur. Auteur : Robin D. Laws. Prix : 219 F.



FORMULE DÉ®

du 22 Juillet
au 22 Septembre 1998

à l'occasion
de la parution
des circuits

WATKINS GLEN

SILVERSTONE

MONTREAL

LONG BEACH



De nombreux cadeaux vous attendent dans les boutiques pilotes Jeux Descartes !!*

* Pour tout achat d'un circuit minimum. Offre cumulable avec la carte de fidélité.



Visitez notre site Internet : <http://www.descartes-editeur.com>

PARIS 5^e

52 rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
La Sorbonne

PARIS 15^e

39 bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur

PARIS 17^e

6 rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

LYON

13 rue des Remparts
d'Ainay
69002 Lyon
Tél. 04 78 37 75 94
Métro :
Ampère/Victor Hugo

BORDEAUX

162 rue Sainte
Catherine
33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03



POUR DARK EARTH, EN V.F.



Les Pyramides de Nâh

De nouveaux horizons !

Imaginez que l'Obscur soit soudain ponctué d'une série de trouées lumineuses synonymes de vie. Imaginez d'immenses pyramides de verre et de pierre cernées de tranchées peuplées d'une foule bigarrée. Imaginez des colosses de roc à l'image de dieux anciens, gardiens d'une civilisation originale. Imaginez un peuple fier capable des projets les plus grandioses et de la plus infâme cruauté. Le stallite de Nâh est tout cela et bien plus.

Avec ce supplément, dans la lignée des *Marcheurs* et de *La croisade de la Ville Mouvement*, MultiSim nous propose de découvrir un nouvel environnement où faire évoluer nos personnages. Présenté à la fois comme une source de background et la base d'une campagne dans cette région, *Les Pyramides de Nâh* est une vraie réussite.

La plus grande partie du supplément est consacrée à la description du stallite et de ses particularités, ainsi qu'à la vallée qui l'entoure. Les vingt-quatre pyramides, centre de la vie nâhienne, et le royaume des Tolérés qui l'entoure sont abondamment décrits. Faune, flore, coutumes, lieux et habitants ont un parfum d'exotisme qui va surprendre les marcheurs phéniciens parvenus à la Halte Rouge. De quoi dépayser les joueurs blasés du Chaudron. Il est même possible de créer des personnages typiquement nâhians.

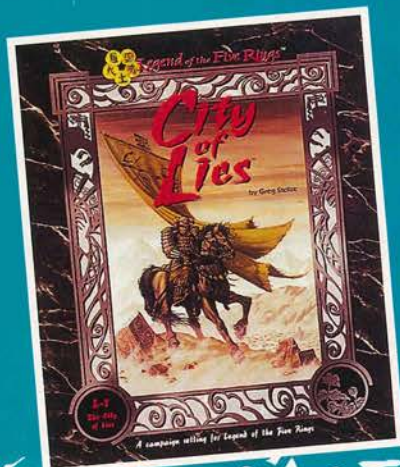
Mais surtout, un énorme secret à peine esquissé dans le jeu de base est révélé. Je ne peux en dire plus sans gâcher le plaisir d'une découverte qui peut changer la vision du monde telle qu'en ont actuellement les joueurs. Mais sachez qu'il s'agit d'une révélation qui brise l'image manichéenne de *Dark Earth* et élargit considérablement l'avenir de Sombre-Terre. *Les Pyramides de Nâh* prendra toute sa saveur s'il est joué à la suite de *La croisade de la Ville Mouvement* avec des personnages initiés, même si une option permet d'utiliser ce livret avec des personnages débutants...

En tout cas, ce supplément est une preuve de plus, s'il en était besoin, de l'intérêt et de la richesse de l'univers de *Dark Earth*.

Christophe Valla

Un supplément en français édité par MultiSim.
Auteurs : Mathieu Gaborit
et Léonidas Vesperiņi. Prix : 170 F.

POUR LEGEND OF THE FIVE RINGS, EN V.O.



City of Lies

Trop fort !

Chroniquer les suppléments « description d'une ville pour univers de jeu de rôle » peut être un supplice. Le plus souvent, il faut s'infuser un gros pavé écrit petit et décrivant par le menu et sans imagination tout ce que l'on n'a jamais voulu savoir sur la ville lambda de l'univers kappa.

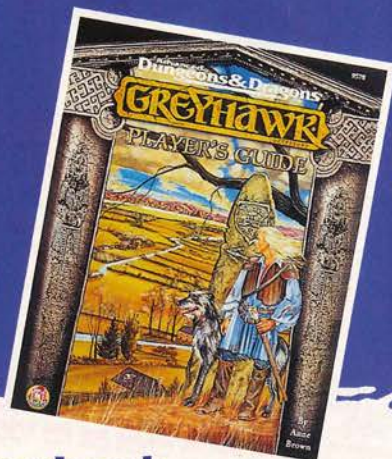
Rien de tel avec *City of Lies*. Cette grosse boîte est pleine de cartes et de livrets destinés à guider et aider le meneur du jeu à découvrir la superbe cité de Ryoko Owari Toshi. Le livre du joueur se lit comme un roman, celui du MJ reprend, explique et exploite avec brio les descriptions du premier, et le livre des quartiers est un modèle de clarté et de facilité d'utilisation. Ne cherchez pas de défaut, tout y est : chaque personnage a son portrait (bien utile lorsqu'on est incapable de se rappeler les noms japonais de plus de deux syllabes), le plan de la cité est clair et légendé, les personnages sont hauts en couleur sans être trop exotiques, les secrets sont passionnants, bien gardés..., et pour une fois relativement bien expliqués au meneur du jeu.

Ce qui rend ce supplément exceptionnel, c'est l'aisance avec laquelle il nous immerge dans Ryoko Owari Toshi, une cité sous l'emprise du clan Scorpion et carrefour du trafic d'opium dans l'empire d'Émeraude. Pour plonger les personnages dans ces intrigues, un gros, un moyen et un petit scénarios sont intégrés à la description de la ville, mais les courts synopsis qui parsèment le livre du maître sont le meilleur moyen de les appâter en douceur. Le seul problème qui peut se présenter est le parti pris de l'auteur de placer les personnages dans la position de « préfets » de la ville, envoyés par le Champion d'Émeraude pour y maintenir l'ordre impérial. Cette situation permet de profiter entièrement de la mine d'informations fournies mais peut ne pas correspondre aux ambitions du bushi Crabe de base. Qu'importe, toute campagne se déroulant dans l'empire d'Émeraude et comportant une partie urbaine ne peut que bénéficier de ce somptueux supplément.

Samuel Delorme

Un supplément en anglais édité par Alderac
Entertainment. Auteur : Greg Stolze.
Prix : environ 200 F.

POUR AD&D, EN V.O.



Greyhawk Player's Guide

Le retour d'un monde mythique...

Alors que d'aucuns le croyaient perdu à jamais, voici que TSR ressort Greyhawk, le monde presque légendaire où Gary Gygax himself a tenu ses premières campagnes... L'univers dans lequel ont joué tous les « vieux de la vieille » (dont François Marcela-Froideval...) et où beaucoup d'autres se sont forgés de grands souvenirs. C'est à Greyhawk que l'on peut croiser Mordenkainen ou serrer la main du grand Bigby, sans parler de Tenser, Nystul et les autres. Il suffit de consulter les recueils de sortilèges pour voir quelle influence ce monde a eu sur les règles d'AD&D !

Lors de sa première parution en 1980, il s'agissait d'une première tentative pour situer les errances « pillardesques » des aventuriers dans un monde logique, avec une cohérence culturelle et géographique, permettant d'aller au-delà du classique porte-monstre/trésor. Que de chemin parcouru depuis ! Les cartes de wargame avec hexagones et une échelle gigantesque ont disparu au profit de superbes cartes façon « atlas à l'ancienne », beaucoup plus lisibles et roleplay. De plus, le monde a évolué et les chronologies ont été remises à jour : quinze ans se sont écoulés et les choses ont bien changé. *Le Player's Guide* remet le cadre au goût des nouvelles règles (avec d'excellents kits bien typés) et propose un joli panorama du monde. La présentation des royaumes est extrêmement succincte, mais pour un guide du joueur cela est largement suffisant. Différentes races sont décrites, non seulement les races humanoïdes et non humaines mais aussi différentes cultures, ce qui permet d'avoir des personnages bien typés (et non pas stéréotypés). Une bonne partie du supplément détaille les diverses religions, ainsi que de nombreuses célébrités de Greyhawk.

Cette parution fournit l'occasion aux joueurs qui ont exploré Greyhawk il y a longtemps de rejouer leurs anciens personnages adorés. Et les nouveaux joueurs pourront découvrir un monde très sympathique. Cela me redonnerait presque envie de rejouer « à ce bon vieux AD&D »...

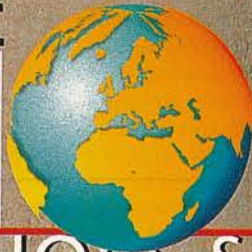
Anne Vétillard

Un supplément en anglais pour AD&D -
Greyhawk, édité par TSR. Auteur : Anne Brown.
Prix : environ 70 F.

Vrais secrets et faux mystères

SCIENCE & VIE

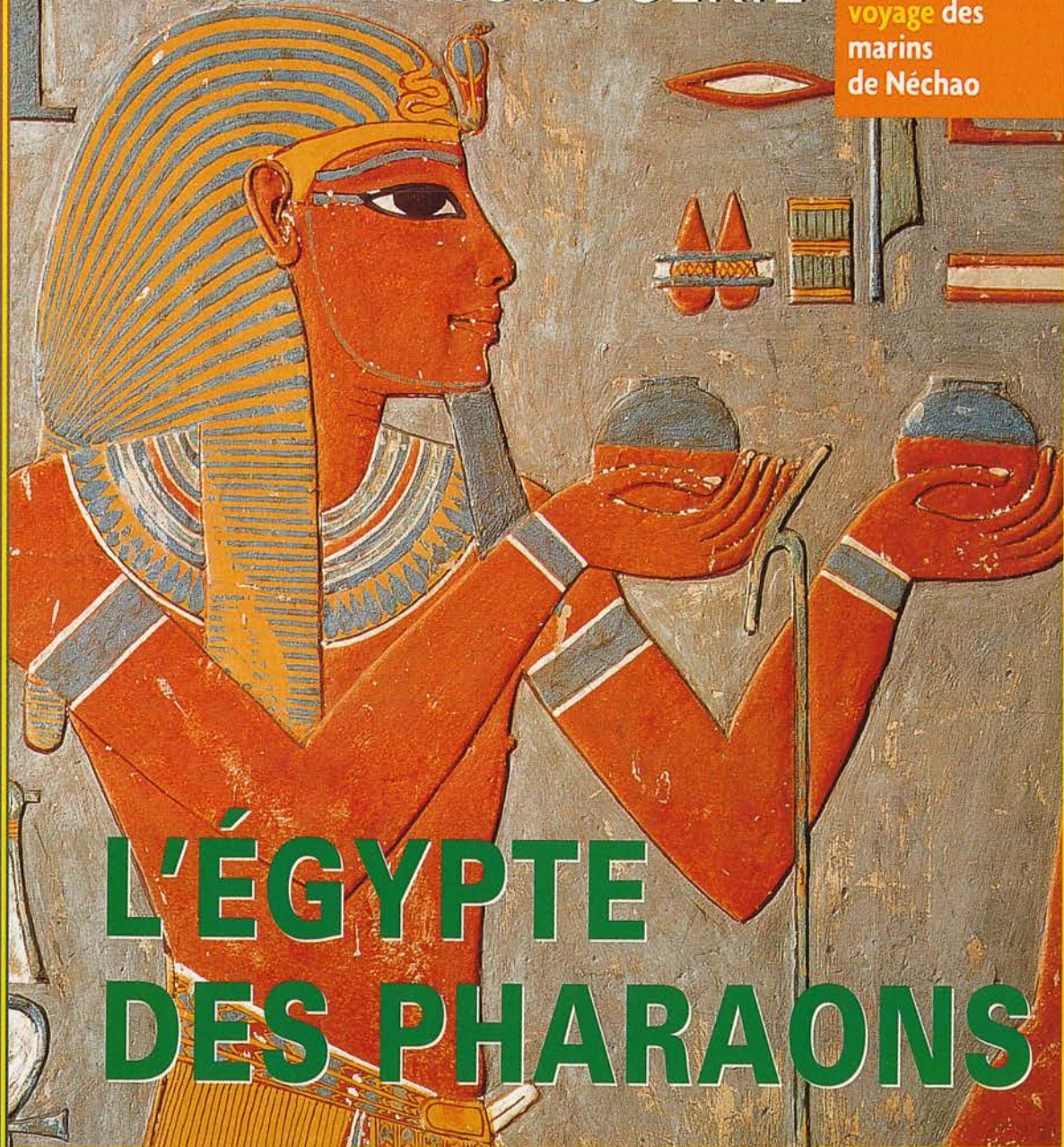
JUNIOR
DOSSIER HORS SERIE



Le casse de la
Vallée des Rois

La malédiction
de la momie

Le merveilleux
voyage des
marins
de Nécho



**L'ÉGYPTE
DES PHARAONS**

EN VENTE PARTOUT



POUR AD&D, EN V.O.

Jakandor, Isle of Destiny

Prix d'excellence

Jakandor est un mini cadre de campagne développé en trois suppléments : *Isle of War*, *Isle of Destiny* et *Land of Legend* (à paraître en octobre). *Isle of War* (voir CB n° 114) était déjà bien. Mais ce deuxième volet est lui tout simplement excellentissime. Le concept de la série est le suivant : deux civilisations très différentes s'affrontent pour la domination d'une île, Jakandor. *Isle of War* présente les Knorr, des barbares, tandis qu'*Isle of Destiny* s'attarde sur le deuxième peuple, les Charonti, qui sont les survivants d'une fort ancienne civilisation et des magiciens nés. Bien que l'affrontement barbares/magiciens décadents soit un grand classique de la fantasy, il est ici traité avec beaucoup d'intelligence et renouvelé par la grande qualité du background et les nombreuses bonnes idées qui fourmillent dans le texte. Chacun des suppléments présente le point de vue des deux peuples de manière subjective, ce qui permet de relativiser leurs avis et apporte une grande richesse de role-playing.

La société des Charonti est exposée en détail, avec ses collèges de magie et son système de castes. Des kits de personnages très réussis permettent de créer toute une série de magiciens spécialisés. Les Charonti considèrent que la vie est un cycle éternel et la présence de la mort – ou plutôt des morts – est une constante de leur façon de vivre. Les Charonti décédés sont animés et deviennent des Charonaths, des zombies au service de la communauté. Les esprits des morts sont eux aussi souvent consultés, pour leur savoir et leur sagesse. A l'arrivée, ce *Isle of Destiny* se révèle indissociable de *Isle of War* et l'une des meilleures productions de TSR depuis longtemps.

Serge Olivier

Un supplément pour AD&D en américain édité par TSR. Auteurs : Kirk Botula, Dale Donovan et Kim Mohan. Prix : environ 160 F.



POUR RAVENLOFT (AD&D), EN V.F.

Îles d'Épouvante

Les neuf terreurs

Ravenloft est un monde étrange et sombre, en marge des univers plus classiques d'*Advanced Dungeons & Dragons* (comme *Greyhawk* p. 18). On y entre sans toujours savoir comment, et en repartir peut devenir un cauchemar ! Chaque « lieu » de Ravenloft est une enclave de réalité gouvernée par un seigneur, et soumise à ses obsessions malades. Car chaque seigneur est un maudit, un déchu qui s'est abandonné aux puissances du mal, et qui doit vivre à jamais dans l'enfer qu'il s'est lui-même forgé !

Îles d'Épouvante présente neuf royaumes qui dérivent aux frontières des terres centrales de Ravenloft. Vous trouverez pour chacun la description du lieu, du seigneur et de son histoire, des habitants, et quelques suggestions d'aventures !

Il y a donc Nidala et son ex-paladine qui a confondu religion et fascisme (bonne inspi pour l'empire de Klem de notre HS n° 22 !); Les Terres sauvages et son seigneur crocodile; Scæne et son univers théâtral (génial !); l'Cath et l'obsession du chiffre 4; Saragosse, sa mer d'algues et ses zombies; Timor et ses insectes géants; Pharazie et son seigneur putréfié; Stuanton Bluffs et son fantôme; et enfin Nosos la ville misérable où tout est à vendre.

Îles d'Épouvante est un supplément pour la 2^e édition de *Ravenloft* (celle en français). Dans la récente édition américaine, intitulée *Domains of Dread*, la géographie même de Ravenloft a été altérée et des îles se sont regroupées en « amas » (clusters). Ainsi Saragosse, les Terres sauvages et Sri Raji deviennent les Steamings Lands; Timor et Paridon deviennent Zherisia; Pharazie, Har'Akir et Sebuia deviennent Amber Wastes; Nidala, Avonleigh et Shadowborn deviennent Shadowborn.

Mais vous ne perdrez pas au change avec cette version des *Îles d'Épouvante*, car les royaumes et leurs seigneurs y sont bien plus détaillés. Et c'est ce qui compte avant tout !

Pierre Rosenthal

Supplément en français pour le jeu de rôle Ravenloft (AD&D), par De Colin McComb et Scott Bennie. Édité par Descartes. Prix indicatif : 99 F.



POUR MEKTON Z, EN V.F.

Bataillon Starblade

Guerres coloniales

Al'époque de *Cyberpunk 2020*, les ressources terrestres sont pillées par les corporations et l'écosystème détruit peu à peu. Plus tard, en 2070, ce qu'il reste des gouvernements nationaux s'allie dans une dernière tentative de sauvegarde écologique et gagnent la guerre d'Unification. La corporation Solingen GmbH, découvrant le voyage interstellaire rapide, décide alors d'organiser la colonisation du système des Pléiades, riche en planètes habitables. Ce qui est mal perçu par le gouvernement terrien qui y voit une fuite en avant pour piller de nouveaux écosystèmes. Des tensions naissent puis s'aggravent. En 2180, la guerre éclate entre la Terre et ses colonies. Mais deux individus, dont la destinée était de se rencontrer, comprennent que seuls les pouvoirs politiques souhaitent réellement ce conflit. Ils décident d'entrer en résistance et fondent le bataillon Starblade, dans le but d'empêcher l'humanité de s'autodétruire...

Le thème de la guerre entre la Terre et ses colonies est classique. Comme on pouvait s'y attendre, ce thème est repris dans le premier monde de campagne pour *Mekton Z*. Le tout est efficace, mais peu original. *Bataillon Starblade* est un bon manuel technique décrivant un univers, son état et son histoire. Sa présentation manque toutefois de vie et il y a peu de PNJ ou de secrets palpitants à y découvrir. Si vous souhaitez jouer ce monde en campagne, vous aurez donc pas mal de travail supplémentaire de background à faire.

Au passage, notons quelques surprises dans la traduction, entre autres pourquoi traduire « l'espace terrestre » par « Terra Nova », référence inexistante dans la v.o. ?

Cédric Littardi

Un supplément en français édité par Oriflam. Prix : 189 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Call of Cthulhu 5.5

Trompons notre faim en attendant la 6^e

Périodiquement, Chaosium envoie son navire amiral en cale sèche pour une petite révision. Cette fois, elle est vraiment minime. L'équipe d'entretien s'est contentée de gratter la coque, de passer une couche de minium et de repeindre quelques courbes.

Certes, après ce micro-lifting, *Call of Cthulhu* reste le meilleur jeu d'horreur de tous les temps. Mais si je vous dis que le plus grand changement de règles a consisté à faire passer les compétences universitaires de 00% à 01%, vous aurez une bonne idée de l'ampleur des bouleversements.

Au chapitre des « bonnes choses », la table des folies revue et corrigée contient plein d'idées nouvelles et rigolotes, le temps d'apprentissage des sorts a été considérablement réduit, les revenus des Investigateurs ont enfin été traités intelligemment...

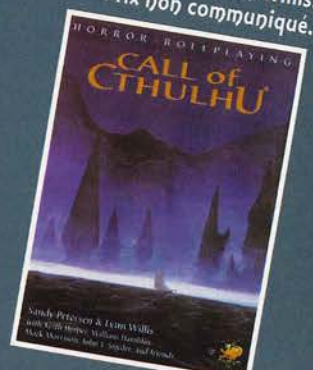
Aah ! si ! Bernard et Benjamin, venez voir, je viens de trouver un truc qui va vous plaire : dorénavant, les fusils de chasse peuvent empaler et faire jusqu'à 8d6 de dommages ! (C'est le seul point contestable de ces changements. Faites comme moi, ignorez-le.)

Sur le plan de la forme, pas de surprises non plus. Les anglophones militants pourront savourer *The Call of Cthulhu* (la nouvelle de Lovecraft) dans son texte original. Les nostalgiques remarqueront avec amusement que les antiques et vénérables illustrations des premières éditions réapparaissent. Les esthètes éclateront de rire en voyant les nouvelles illustrations des monstres.

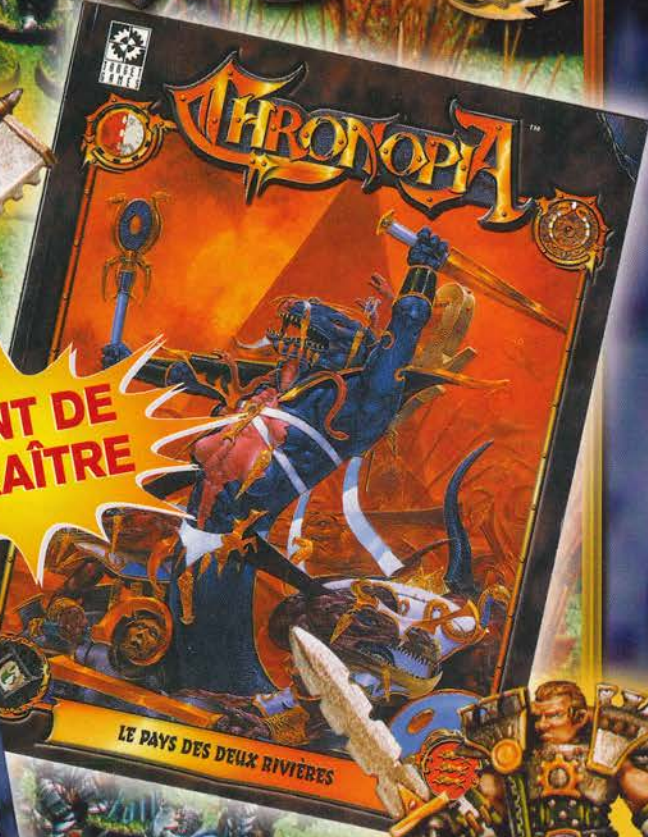
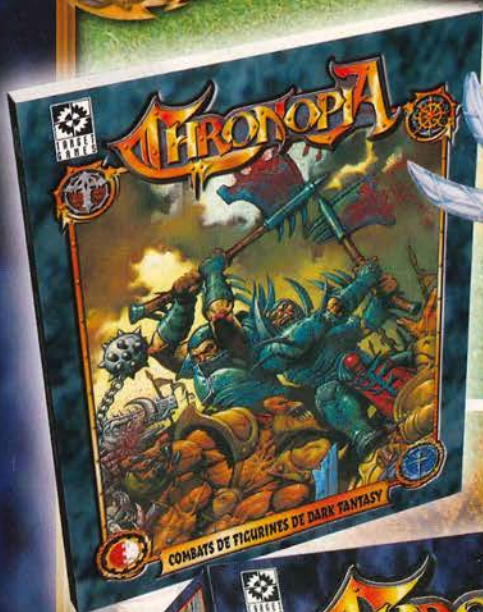
Donc, à moins que vous ne teniez absolument à être plus « in » que vos petits camarades, la version française de la 5^e édition peut encore vous rendre des services pendant quelques années...

Tristan Lhomme

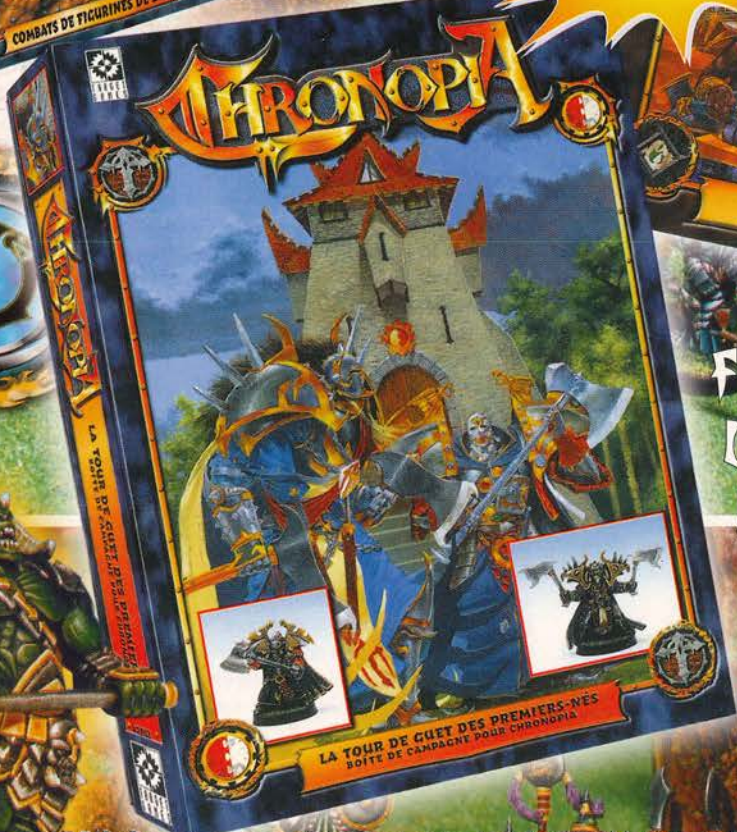
Un beau, grand et merveilleux jeu de rôle édité en américain par Chaosium. Auteurs : Sandy Petersen et Lynn Willis. Prix non communiqué.



CHRONOPIA™



**VIENT DE
PARAÎTRE**



**FIGURINES
DISPONIBLES
DANS
LES BOUTIQUES
DE JEUX**

Liste des figurines disponible
sur simple demande

Visitez notre site Internet : <http://www.descartes-editeur.com>

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- CHRONOPIA, règles de base 259 F
- LE PAYS DES DEUX RIVIÈRES 189 F
- LA TOUR DE GUET DES PREMIERS-NÉS 199 F
- Total :..... F**

Ci-joint mon règlement de F (franco de port) à l'ordre de
Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

FIGURINES VENDUES NON PEINTES

© 1998 TARGET GAMES AB.
Tous droits réservés.



POUR SHADOWRUN, EN V.O.

Target : Smuggler Havens

Indispensablement superflu

Q quatre parties très inégales se partagent ce supplément d'une centaine de pages. Les deux premières décrivent la Nouvelle Orléans et Vladivostock, les havres des contrebandiers dans le monde de *Shadowrun*. Les deux villes sont aussi originales qu'intéressantes, malgré leurs descriptions trop succinctes (bien que prometteuses !). Elles ne sont pas jouables en l'état et demandent beaucoup de travail de la part du meneur de jeu. Vladivostock est assurément un des lieux les plus intéressants publiés à ce jour. L'histoire de la Russie ajoute une pièce importante au gigantesque ouvrage qu'est le Sixième Monde, mais elle reste encore trop floue et inachevée. A quand un atlas général du monde ou un supplément détaillé sur le Japon ? Pour l'anecdote on notera que, monde noir et désespéré oblige, la Russie du XXI^e siècle est toujours communiste. Comme quoi le Sixième Monde est bien l'enfer pour les Américains !

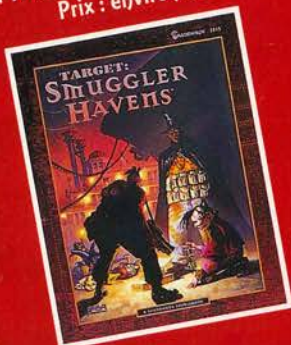
La partie suivante, sur les cités sous-marines est aussi déplacée qu'inintéressante. Elle aurait été plus à sa place en annexe d'un scénario se déroulant dans une aquacologie qu'au milieu de ce supplément.

On termine par un chapitre qui aurait dû se trouver dans *Rigger 2* : tout sur les PanzerBoys et les routes qu'ils utilisent pour parcourir illégalement le continent nord-américain. Indispensable, même si l'on est très surpris de constater que Denver, la Mecque des PanzerBoys, est à peine mentionnée.

En résumé, un supplément fourre-tout très inégal avec un vague fil conducteur et qui n'est pas sans rappeler les « companions » produits par Chaosium dans les années 80. A consommer avec modération.

Mathias Twardowski

Un supplément en anglais édité par FASA. Auteur : collectif. Prix : environ 130 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

Hideouts & Strongholds

Rebelles téléphonent maison !

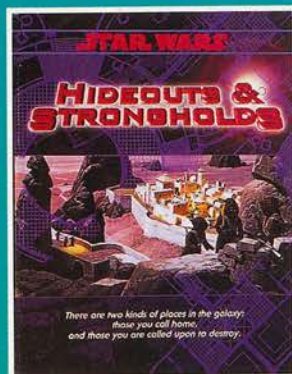
Hideouts & Strongholds (H&S) est une bonne surprise. Loin du « bouche-planning » qu'il semblait être, c'est en fait un de ces petits bijoux simplifiant considérablement la vie des MJ tant lors de la préparation des scénarios qu'à chaud, en « impro totale », lorsqu'un PJ décide de faire le malin en se rendant dans un lieu non prévu à l'origine.

Avec H&S, pas de panique, on reste zen. Qu'il s'agisse de décrire une base astéroïde, une station de combat, un site de crash, une station sous-marine, un campement du désert, un camp d'entraînement specforce, une base arctique, un camp de base impérial (juste après un débarquement), une station lunaire, un avant-poste, une cache, une base de reconnaissance ou un appartement dans un building de Coruscant (avec une douche et des toilettes !), tout y est et plus encore. L'ensemble est largement détaillé, avec des plans clairs et précis, des caractéristiques, des PNJ sympas et même quelques petites idées d'aventures plutôt bien vu.

Et lorsque vous saurez que les auteurs ont poussé le vice jusqu'à fournir un petit système de création fort bien fichu, vous comprendrez que la tentation est grande d'user et d'abuser de H&S. D'ailleurs, c'est simple : si vous envisagez de jouer le scénario grand écran de ce numéro, jetez donc un petit coup d'œil sur la forteresse, la plate-forme spatiale, l'astroport ou le système d'égout. C'est pas croyable comme un petit dessin peut simplifier la vie...

Philippe Rat

Un « couteau suisse » pour Star Wars édité en américain par WEG. Auteur : Sterling Hershey. Prix : environ 180 F.



POUR EARTHDOWN, EN V.O.

The Ork Nation of Cara Fahd

Dans le cadre de l'année de l'orc...

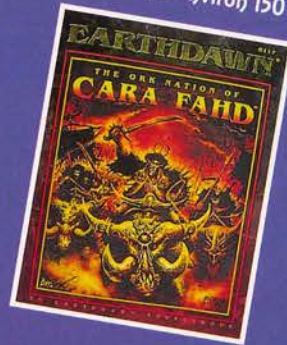
On connaît surtout les Orks d'*Earthdawn* comme étant des nomades, des écorcheurs, voire des esclaves. Tout cela va changer avec ce supplément qui présente les événements qui vont amener les Orks de Barsaive à redevenir le peuple fier et orgueilleux qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être.

Krathis Gron est la Mahuta, héroïne et messie du peuple ork, bien décidée à rassembler ses frères sur leur terre d'origine, Cara Fahd, et d'y fonder une nation. Seul problème : cette bande de terre est située en un lieu hautement stratégique, le sud-ouest de Barsaive, par où sont censées déferler les armées théranes dans la grande guerre qui se profile à l'horizon. Certes, les Orks ne se rangeront jamais du côté de l'Empire, mais ils ne vouent qu'une confiance toute modérée au royaume de Throal et ses Nains hautains et irrespectueux. La situation promet d'être explosive. Le supplément, bien écrit, aborde tout ce qu'il y a à connaître sur Cara Fahd : les diverses tribus orks, qui ne s'entendent pas toutes à merveille, les différents leaders, la capitale Claw Ridge, les rites, coutumes, mythes et légendes, les lieux mystérieux... Son principal défaut réside dans le fait que des PJ non orks risquent de ne pas se sentir concernés, les quelques pistes proposées pour les amener sur place n'étant guère convaincantes. A moins de créer un groupe de PJ exclusivement orks, Cara Fahd n'est qu'un beau background, souvent original, mais pour le moment limité à un certain type d'aventures.

La guerre n'en finit plus de se préparer à Barsaive, et on se languit du supplément qui lancera définitivement cette étape décisive...

Léonidas Vesperini

Un supplément en américain de Jennifer Brandes et Chris Hepler, édité par FASA. Prix : environ 150 F.



POUR WORLD OF DARKNESS, EN V.O.

Demon Hunter X

John Woo contre les vampires

Après avoir présenté les vampires orientaux, White Wolf passe à leurs chasseurs. Ce supplément suit la structure éprouvée de la précédente série Year of the Hunter : background, règles de création de personnage, secrets-réservés-au-Conteur, quelques célébrités et prétrés.

Ces chasseurs aux yeux bridés se divisent en deux familles sans aucun lien : les Shihs et la Strike Force 0. Les premiers sont des super guerriers solitaires (8/6/3 en attributs et 21/15/5 en compétences au départ, plus des pouvoirs spéciaux, mazette !), bien dans la vision hollywoodienne de la Chine antique. La seconde est une organisation japonisante à mi-chemin entre les services secrets et les yakusas. Sa force vient de tout un attirail cyber et bioware que Q ne renierait pas.

Dès la couverture, le ton est donné : le thème est traité façon anime et films d'action. Ça change des fachos de l'Inquisition !

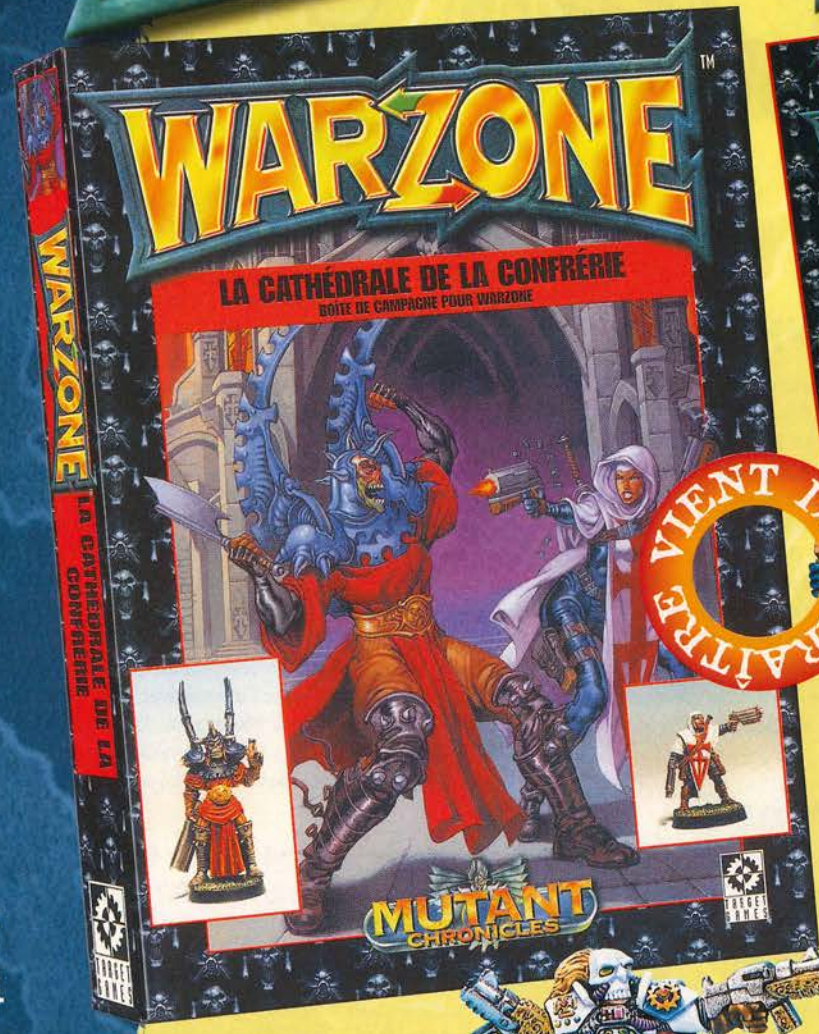
Le seul problème est qu'à part traquer du monstre, il n'y a pas beaucoup d'autres enjeux (même si les secrets ouvrent une perspective intéressante mais qui réclame de bien connaître le Monde des Ténébres). Et puis 100 pages sont insuffisantes pour couvrir tous les sujets abordés (combat, technologie, mafias asiatiques, etc.). Il y aura donc du travail à fournir pour l'exploiter à fond. Reste donc l'ambiance. Si vous aimez le cinéma d'action et que vous suivez de près cette Année du Lotus, c'est un bon ajout. De même si vous souhaitez surprendre vos vampires occidentaux (ou garous ou autres) en leur opposant des humains qui ne se font pas éclater au premier round. Quant aux autres, ils pourront continuer à se contenter de l'Inquisition...

Mathieu Reversé

Un supplément en anglais édité par White Wolf. Auteur : Jim Moore. Prix : environ 100 F.



WARZONE



VIEN DE PARAITRE



Liste des figurines disponibles sur simple demande

Visitez notre site internet : <http://www.descartes-editeur.com>

Figurines vendues non peintes

© 1998 Target Games AB. Tous droits réservés.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir

- WARZONE, règles de base249 F.
- WARZONE Compendium 1 (L'aube de la guerre).....109 F.
- WARZONE Compendium 2 (Les bêtes de guerre).....109 F.
- La Cathédrale de la Confrérie.....199 F.

Total.....

Ci-joint mon règlement de F. (franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom Prénom

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.





L'antre
du
Critik

Jeux en anglais



Heroes Unlimited (Revised Second Edition)



contre

Aux États-Unis, BD se dit comics et rime presque toujours avec super-héros. Cet été, deux jeux sur ce thème nous arrivent de là-bas. Le premier, *Heroes Unlimited*, est un jeu générique de Palladium. Le second, *Marvel Super Heroes*, de TSR, exploite l'univers Marvel. En attendant le troisième larron (une nouvelle édition de *DC Heroes* prévue pour le mois d'août), voyons de quel alliage mystérieux sont fait ces deux « super » jeux.

Des héros vraiment super

Dans le domaine des comics, jusqu'aux années 80, il y avait principalement deux géants : Marvel (les X-Men, l'Araignée, les Fantastiques, etc.) et DC Heroes (Superman, Batman, Green Lantern, etc.). À l'époque les héros étaient beaux et forts, les ennemis lâches et stupides. Et personne, jamais personne, ne mourait dans les comics. Depuis, il y a eu les autres... avec Spawn, WildCats; le Dark Knight (version sombre et géniale de Batman par Miller) et Venom (un vrai super-tueur en série psychopathe); l'influence d'autres BD comme les *Watchmen* ou même les mangas. Bref, le comics américain est passé de l'adolescence bienheureuse et gamine des années 50 à l'adolescence rageuse (et rappeuse) des années 90. Surfant sur la vague, les jeux de super-héros reviennent.

Dés ou cartes ?

Le système Heroes Unlimited™

Palladium (et son auteur-p.-d.g. Keven Sembieda) a produit de nombreux jeux dont *Rifts*, *Palladium RPG*, *Shadowbane*... Tous ont en commun un corpus de règles particulièrement touffu, plein d'abréviations, et de dériver du lointain AD&D (niveaux d'expérience, alignement, etc.). Un personnage standard a huit caractéristiques : I.Q., M.E., M.A., P.S., P.P., P.E., P.B. et Spd qui sont, comme vous l'avez deviné : Intelligence Quotient, Mental Endurance, Mental Affinity, Physical Strength, Physical Prowess, Physical Endurance, Physical Beauty et Speed. Tirées avec 3 dés à 6 faces, elles devraient s'échelonner de 3 à 18, mais parce que vous êtes un héros, si vous faites 16 ou plus, vous relancez un dé et ajoutez son résultat (et encore sur un autre 6). Ces caractéristiques donnent des bonus aux pourcentages des talents ou aux valeurs de combat. Les très nombreux super-pouvoirs sont ensuite choisis parmi une liste impressionnante, qui couvre à peu près tout ce que l'on peut imaginer dans le genre : du contrôle de l'obscurité au changement en passant par un corps d'électricité ou des pouvoirs magiques. Signalons que toutes les caractéristiques peuvent devenir « super » (super-force, super-agilité, super-beauté...) sauf l'intelligence (moi pas compris pourquoi, moi pas trouvé raison dans livre). Mais bon, foins de subtilité, voyons comment un super-héros fout son super-poing dans la super-gueule du super-vilain :

1) Le super-héros lance un dé à 20 faces et ajoute ses bonus de strike (coup). S'il fait de 1 à 4, c'est loupé, sinon le poing est bien parti.

2) Le défenseur pare ou évite le coup. Pour cela il lance aussi un dé à 20 faces. Pour éviter, il y a des ajustements à faire (je vous passe les détails); pour parer c'est automatique!
3) Si vous avez bien suivi vous allez me dire « mais on se touche jamais à ce jeu! ». Euh oui, sauf que le coup de poing est bien parti, que l'adversaire l'a bien paré, mais que si l'attaque (dé d'attaque) est plus forte que la défense (dé de défense), le super-vilain se prend quand même un poing dans la gueule (dû à l'effet de recul?)!
4) Après, je vous passe les détails d'armure, d'absorption des coups, de Structural Damage Capacity et autres... ça peut faire très très mal!

Palladium® Megaverse®

Même si le jeu n'est pas 100% compatible *Rifts*, il est expressément prévu que l'on puisse l'utiliser avec tous les autres jeux du système Palladium Megaverse. Les plus appropriés sont les suppléments sur la cybernétique (genre Iron Man), la magie (... tremble devant Banane-man, mortel!) ou les psis.

Le système Marvel Super Heroes™

Marvel Super Heroes était déjà paru chez TSR il y a quelques années (et même traduit en français chez Schmidt). Jeu très simple, il utilisait un dé de pourcentage et une table universelle pour tout résoudre, les caractéristiques étant définies par des qualificatifs comme Agilité Incroyable ou Force Monstrueuse. Bref, c'était simple, convivial et très « role-play ». Résultat : un semi-succès aux États-Unis, un échec en France. En 1984, Marvel¹ était peut-être trop en avance sur son temps (d'où la tentative alors d'en publier une version plus complexe).

Quatorze ans plus tard, Marvel revient équipé du système Saga, déjà éprouvé avec le jeu *DragonLance 5th Age*. Ce système plutôt révolutionnaire repose sur des cartes et non des dés, mais l'originalité vient plutôt du mode de gestion du jeu que de l'usage de bouts de carton. Dans *Marvel Super Heroes Adventure Game (MSHAG)*, chaque personnage est défini avec quatre caractéristiques : Strength, Intellect, Agility et Willpower. Suivant le niveau d'expérience de son super-héros, le joueur a en main un certain nombre de cartes. Leurs valeurs varient de 1 à 10 et sont réparties en cinq « couleurs » correspondant aux quatre caractéristiques plus le Destin (incarné par Victor von Fatalis). Pour faire une

1. Une adaptation simple des personnages de la première édition de *Marvel Super Heroes* à l'édition Saga est proposée. Elle sera bien utile aux possesseurs des colossales encyclopédies *Marvel Universe*, jadis publiées par TSR, et qui présentaient quasiment tous les héros Marvel (et leurs caractéristiques).

Next generation ?

Saga et *Histoire de fou* sont, à ma connaissance, les premiers et seuls systèmes à se focaliser sur le personnage au cours de toutes ses actions.

Ainsi, quand un PNJ tente quelque chose, il ne joue jamais de dés ou de cartes, c'est au PJ de réagir à cette action! Une nouvelle étape dans l'évolution du jeu de rôle?



Marvel Super Heroes Adventure Game

(Saga System)

action de force (par exemple), vous savez que vous devez dépasser une certaine valeur (un peu comme à *Star Wars*). Pour cela, vous additionnez votre score de Strength (force) avec la valeur d'une carte que vous défaussez. Si cette carte est un « atout » (*trump*), c'est-à-dire une carte de Strength, vous retournez la première carte de la pioche et rajoutez sa valeur (si c'est encore du Strength, ça continue). La différence avec un jeu qui utilise des dés ou des cartes comme mécanismes purement aléatoires, c'est que vous « gérez » votre main. Allez-vous plutôt jouer un 3 de Force ou un 8 d'Agilité ? Est-ce suffisant, vaut-il mieux garder la carte ? Ce système implique soit de jouer très « héroïque » (les personnages réussissent presque toujours), soit de jouer très roleplay (pour ne pas abuser des failles de ce système²), soit les deux à la fois. Dans le cadre d'un jeu de super-héros cela colle tout à fait.

Quand on est blessé, on perd des cartes de sa main. Les super-pouvoirs sont considérés comme des talents qui dépendent des caractéristiques. Ils ont une valeur et une « couleur » associées. Mais bon, foin de prise de tête, voyons comment un super-héros balance son super-poinç dans la super-gueule du super-vilain :

1) Le meneur de jeu pioche une carte et la met face visible. Sa valeur va s'ajouter aux caractéristiques des méchants. Sa couleur permet de savoir si le gentil ou le méchant récupère un peu des blessures du dernier coup de poing. Le texte de la carte indique un événement que le MJ peut faire intervenir (explosion, arrivée de la police, etc.).

2) Le gentil fait une action en utilisant une carte, essayant de dépasser une valeur prédéfinie (par le MJ).

3) On retire de la valeur d'attaque du gentil la valeur de défense du méchant. Cela donne le nombre de points de vie qu'il perd. Voilà !

4) Quand c'est le gentil qui reçoit un bon bourre-pif, il peut essayer d'esquiver (jet d'action), puis d'encaisser (avec sa force). Et s'il se reçoit la baffe, il retire des cartes de sa main jusqu'à la valeur encaissée. Si par exemple il encaisse 9 points de dégâts, il se défausse d'un 6 et d'un 3 et perd ainsi deux cartes de sa main.

Saga plus

MSHAG apporte deux mécanismes de jeu très intéressants par rapport à *DragonLance*. Tout d'abord The Edge, un moyen de jouer plusieurs cartes à la fois, ce qui permet

2. Une adaptation de l'univers Ravenloft (AD&D) au système Saga a été proposée dans le magazine américain *Dragon* n° 240 (oct. 97). Je vous la recommande particulièrement, la trouvant très adaptée à cet environnement plus « roleplay » que les autres univers AD&D.

d'équilibrer des personnages comme Daredevil par rapport à un Hulk. Et surtout, la pile du Destin ! À chaque fois que vous jouez une carte de couleur Destin, vous ne la mettez pas à la défausse mais vous la confiez au meneur de jeu. Il devra, avant la fin de la partie, utiliser toutes ces cartes comme bonus aux actions de vos adversaires. Attention donc au sinistre 10 de Destin...

Le devant du décor

L'univers Heroes Unlimited™

Quelques conseils sont disséminés ça et là pour créer un semblant d'univers, ou aider à faire interagir les super-héros avec la « vraie vie ». Mais ils sont la portion congrue. Ce jeu est avant tout un ensemble de règles. Au meneur de jeu et aux joueurs d'y amener leurs idées de décor.

L'univers Marvel Super Heroes™

L'univers est simple : c'est celui des comics Marvel. D'ailleurs, même si on peut créer son propre héros, il est plutôt conseillé de jouer des héros existants (et mieux encore, travaillant en groupe comme les X-Men ou les Vengeurs). L'avantage est que cet univers est riche, cohérent, et que les super-héros sont tous censés partager le même (ce qui n'était pas le cas au début chez DC Heroes). Le jeu se concentre donc plus sur la façon de créer ou de faire jouer les scénarios, ainsi que sur l'éthique (peut-on abuser de ses pouvoirs, se faire justice soi-même, détruire par « inadéquance » une ligne de métro ?...). Malgré le thème abordé, le jeu évite les trop bons sentiments. Ouf !

Parapluies et bananes !

Bien que leurs thèmes soient très proches, les deux jeux n'ont pas grand-chose en commun. *Heroes Unlimited* serait plutôt un compatible PC avec des utilitaires de développement, et *Marvel Super Heroes* une Playstation. À vous de choisir en fonction de votre approche personnelle !

Pierre Rosenthal

- FICHES TECHNIQUES
- **Heroes Unlimited™**
- Un jeu de rôle générique de super-héros, en langue américaine, système compatible avec les autres jeux du Palladium Books®
- Megaverse®. Éditeur : Palladium Books. Auteurs : Kevin Siembieda assisté de Wayne Breaux Jr., Erik Wujcik, Kevin Long, Aaron Oliver et Steve Trustrum.
- Présentation : livre de 354 pages en noir et blanc, couverture souple et en couleur dessinée par Jim Steranko. Prix : environ 210 F.

- **Marvel Super Heroes**
- Un jeu de rôle sur les super-héros dans l'univers Marvel, en langue américaine, système Saga®.
- Éditeur : TSR. Auteurs : Mike Selinger assisté de Michele Carter, Bill Olmesdahl, Steven E. Shend et Steven Brown. Système Saga de William W. Connors assisté de Skip Williams. Présentation : (nous n'avons vu pour l'instant qu'une photocopie des règles) boîte de format type *DragonLance* (aïe !) contenant deux livres couleur de 208 et 64 pages, plus 96 cartes en couleurs.
- Illustrations par le studio Marvel (plutôt bonne qualité).
- Prix : environ 210 F.

L'AVIS DU CRITIK

(attention, je n'aime pas trop les jeux de super-héros – à part INS/MV – et cela pondère forcément mes avis)

Heroes Unlimited

J'apprécie : le sérieux et la méticulosité de Kevin Siembieda pour éditer sans arrêt des jeux fouillés et compatibles entre eux. Je regrette : le fouillis de la présentation des règles, l'absence de feuille de personnage.

200% échelle de A à E SUBJECTIF !

J'ai envie d'être :
Joueur : C ; meneur de jeu : D

Marvel Super Heroes

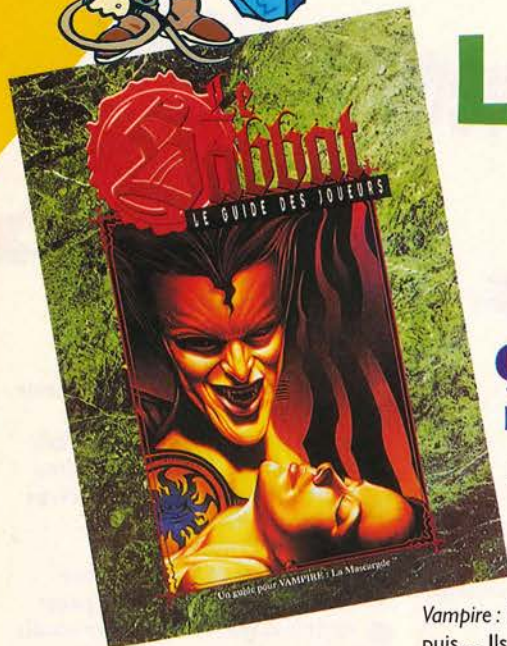
J'apprécie : le système totalement adapté à l'univers de jeu. Je regrette : la boîte qui va s'avachir aussi vite que celles de *DragonLance*.

200% échelle de A à E SUBJECTIF !

J'ai envie d'être :
Joueur : B ; meneur de jeu : C



L'antre
du
Critik



Le Sabbat :

Le guide du joueur

Putain six ans!

Ça commence mal!

Le meneur de jeu avait tenu à vous faire commencer la partie en tant qu'humain. Votre Étreinte interviendrait au moment « opportun ». Dès le début, vous aviez tout fait pour que l'occasion se présente rapidement. Après tout, vous jouiez à *Vampire : la Mascarade*, pas à « Humain : les Victimes ». Et puis... Ils vous tombèrent dessus. Ils vous accrochèrent à leur voiture et partirent dans un rodéo endiablé. Après vous avoir torturé, ils vous vidèrent de votre sang dans un terrain vague. L'horreur fut à son comble lorsqu'ils vous enterèrent six pieds sous terre. Toi qui avais déjà joué à *Vampire*, tu n'y comprenais plus rien. Le MJ avait pété les plombs ? En tout cas, cela ne ressemblait pas aux manières des Cainites de la Camarilla. Et puis une voix retentit tandis que vous creusiez fébrilement pour émerger du dépôt d'ordures : « Bienvenue au Sabbat ! »

L'humanité aux orties!

Au Sabbat, on considère qu'un vampire n'a plus rien d'humain. Le déroulement traumatisant de l'Étreinte est d'ailleurs destiné à vous débarrasser du fardeau de l'Humanité. Les Voies de l'Illumination traduisent cette philosophie de la non-vie. Il vous faudra donc les choisir en fonction de vos affinités. La nature des six Voies proposées varie, de la Voie de Caïn qui préconise la pratique de la Diablerie pour se rapprocher du père des vampires à la Voie du pouvoir et de la voix intérieure qui convient aux ambitieux et aux manipulateurs.

Les vertus démontrent les relations ambiguës qu'entretiennent les vampires du Sabbat avec leur Bête. La Bête est libre. On fait donc un jet de vertu non pas pour retenir sa Bête mais pour la « chevaucher », la canaliser.

Les Cainites du Sabbat jouent en permanence avec le feu, au sens propre comme au figuré. Une liste de « jeux » est proposée qui donne largement de quoi animer les nuits d'une meute. Par ailleurs, le Sabbat a développé des rituels dans le but de se structurer et de renforcer la loyauté de ses membres, qui sont très efficaces.

Il aura fallu attendre
six ans pour que
soit enfin traduit
l'un des meilleurs
suppléments jamais
écrits pour *Vampire :*
la Mascarade.
Un chef-d'œuvre bourré
d'idées novatrices
à faire honte
au livre de base.

Le Sabbat...

Les vampires de la Camarilla ont trois ennemis mortels : les Antédiluviens, l'Inquisition et le Sabbat. Les premiers sont des croque-mitaines de la fin des temps ; les deuxièmes des chasseurs fanatiques et récurrents ; les troisièmes sont leur reflet opposé dans le miroir. Autrement dit, leur plus grande crainte devenue réalité : la Bête libérée et plus forte que jamais. Ce reflet s'est animé il y a quelque six cents ans. Tout est parti de la montée de l'Inquisition au cours du Moyen Âge. Pour se protéger, les Mathusalems n'hésitèrent pas à sacrifier leurs enfants aux chasseurs de sorcières. Cette lâcheté provoqua une révolte d'Anarchs qui serait parvenue à détruire tous les Anciens si ces derniers n'avaient pas constitué la Camarilla. Traqués, les Anarchs réagirent en formant le Sabbat. A leur tête, les Lasombra et les rebelles Tzimisce. Et depuis, six siècles de haine et de guérilla sanglante.

Alors, jouable ?

Ceux qui ne se poseront pas cette question n'auront que leur amour du bourrinisme pour ne pas les laisser de jouer des suceurs de sang du Sabbat. Regardons les choses en face : interpréter les Voies de l'Illumination n'a rien d'une sinécure et les intrigues qui se nouent au sein du Sabbat n'apportent rien de nouveau au jeu. En revanche, l'ambiance de guérilla qui baigne la secte est une nouveauté excitante. Par ailleurs, la richesse de la structure du Sabbat, sa philosophie, ses antitribus, son inquisition, l'ordre de la Main noire, ses innombrables rites, procurent un souffle nouveau et unique à l'univers de *Vampire*. Au final, le Sabbat est mieux défini, plus détaillé et plus original que la Camarilla.

Cela faisait un moment que je n'avais pas joué à *Vampire*. La lecture de ce supplément m'a donné envie de m'y remettre. Ses idées sont d'ailleurs si bonnes qu'elles ont été presque intégralement reprises dans *Vampire : l'Âge des Ténèbres*. Un vrai chef-d'œuvre ! Reste à attendre la traduction du Manuel du conteur du Sabbat (le seul de la série des manuels du conteur à être réussi) et *Dirty Secrets of the Black Hand* consacré à la Main noire. En clair, si jusqu'à présent votre anglophobie vous a empêché de lire cette merveille, maintenant qu'elle est traduite, achetez-la les yeux fermés. Vous comprendrez, avec le Sabbat, que vous n'aviez encore rien vu.

... Et vous

Passé l'Étreinte, vous avez rejoint votre meute. Car l'individualisme n'est pas le bienvenu au sein du Sabbat. Votre clan ? Ici, on parle d'antitribu pour ceux qui ont un équivalent hors du Sabbat. Aucune différence sinon qu'il s'agit de versions perverses des clans de la Camarilla. Par exemple, les toréadors du Sabbat ont un sens de l'esthétique particulièrement macabre. On retrouve les sept clans du livre de base auxquels s'ajoutent quelques clans du *Guide du Joueur*, et trois nouveaux clans : les Lasombra, les Tzimisce (que connaissent déjà les amateurs de *Vampire : l'Âge des Ténèbres*), et les Pander qui réunissent les caïtiffs de la secte.

FICHE TECHNIQUE

- Un supplément pour
- *Vampire : la Mascarade*
- édité en français par
- Hexagonal. Présentation :
- un livret de 160 pages
- noir & blanc sous
- couverture couleur.
- Prix : 162 F.

Mehdi Sahmi

EARTH DAWN

PARLAINTH LA CITÉ OUBLIÉE

**VIENT DE
PARAITRE**

Une campagne
pour Earthdawn,
par
Robin D. Laws

Seuls les plus courageux osent explorer **PARLAINTH** la mystérieuse, bravant ses dangers pour y découvrir des richesses. Seuls ceux qui ont l'audace de défier les terrifiantes Horreurs guettant leurs proies dans les ruines peuvent revendiquer le titre de héros !

Notre site WEB : <http://www.descartes-editeur.com>

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- Earthdawn, livre de base.....289,00
- Accessoires du Maître de Jeu120,00
- Les Brumes de la Trahison129,00
- Barsaive239,00
- Le Compagnon.....189,00
- Corrompue115,00
- Horreurs155,00
- Parlaint, la cité oubliée**219,00
- TOTAL

Ci-joint mon règlement de F. (franco de port)
à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre AVIA
75503 Paris cedex 15

Nom

Prénom

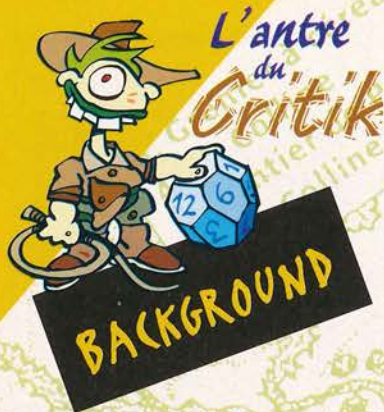
Adresse

Code postal Ville.....



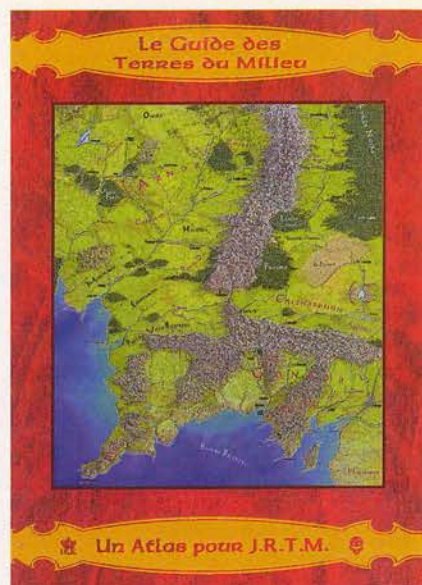
Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.



Le Guide des Terres du Milieu

Récits de voyages



Voilà un splendide
panorama
des Terres du Milieu,
qui satisfera
autant le rôliste
que l'admirateur
de Tolkien.

FICHE TECHNIQUE

Un supplément pour **JRTM** édité en français par Hexagonal. Présentation : 168 pages noir & blanc sous couverture couleur. Note : L'exemplaire reçu étant une version de travail, il m'est donc difficile de juger du résultat final. En l'état actuel, la majeure partie de l'ouvrage est agréable à lire et compréhensible. Prix : 179 F.

Monsieur +

Cet atlas est la traduction, enrichie, de *Northwestern Middle-earth Gazetteer*. Hexagonal a remanié le produit original, réorganisé les entrées, et surtout rajouté des cartes et des plans qui étaient disséminés dans d'autres suppléments *JRTM*.

Un guide bienvenu

Ce supplément est bien sûr un atlas, mais il ne se contente pas d'être un simple recueil de cartes avec quelques renseignements géographiques (relief, climat, géologie). Il s'attache aussi à décrire les peuples et l'influence qu'ils ont eu sur leur milieu : royaumes, commerce, politique, guerres... Ce *Guide des Terres du Milieu* va vite devenir le complément indispensable de *JRTM*. Il contient toutes les données qui manquaient au meneur de jeu pour concevoir des scénarios dans le monde de Tolkien, et qui manquaient cruellement dans le jeu.

Le Pelrandir Permellon

Le texte livré au regard avide du lecteur (édition 1998 du Cinquième Âge !) est présenté « en situation » : le *Pelrandir Permellon*, ou *Guide du Vagabond*, a été écrit par Camagal, un érudit gondorien en 1640 T.A. (période de référence des suppléments *JRTM*). Il a rédigé cette compilation de données géographiques et militaires à la demande du roi du Gondor, pour faciliter les voyages après la Grande Peste.

Le guide se lit très agréablement, avec un effet de « zoom » très intéressant. On passe de la grande à la petite échelle : d'abord les grandes régions physiques, puis les royaumes et enfin les sites localisés (jusqu'au village). Un tel « recadrage » est très utile, car la période de référence du jeu (1640 T.A.) est souvent difficile à situer par rapport aux ouvrages de Tolkien. Qui gouvernait la Lorien à cette époque ? Minas Ithil était-elle déjà tombée aux mains des forces de Sauron ? Quelle forteresse est en ruine, quelle autre n'a pas encore été construite ? Les livres de Tolkien ne décrivent que les sites traversés par les héros, à des époques bien précises, et le reste du monde reste dans un « flou artistique ». C'est ce flou qui est ici défini, ce qui permet au monde d'Endor de gagner en clarté et netteté.

● **Les données géographiques.** La première partie décrit les données géographiques classiques : superficie, altitude, relief, climat. On y trouve des indications sur la végétation, les ressources minérales (et leur exploitation), les paysages. Les notes de Camagal sont très intéressantes : brèves informations sur le peuplement, les créatures hostiles, les traits marquants de la région, un soupçon d'histoire. Le lecteur peut déjà se faire une idée générale de la région décrite.

● **Les royaumes.** Outre un texte décrivant précisément le royaume, le lecteur trouvera systématiquement des informations sur l'organisation politique, les noms des dirigeants, la structure « administrative », la population, les forces militaires, les productions, les symboles ou blasons... C'est ce chapitre, avec toutes ses données politiques, ses intrigues,

ses rapports entre royaumes (guerre, alliance, espionnage, état des forces) qui est le plus important. Il aura une application directe pour le meneur de jeu, surtout pour les campagnes qui se déroulent en 1640 et ses alentours.

● **Les sites.** Les endroits les plus remarquables des Terres du Milieu sont décrits dans la troisième partie (ruines, forteresses, cavernes, villes, rivières, forêts, clairières...). Il peut s'agir de très grands sites, comme une ville entière ou un fleuve, ou d'une auberge, d'un village de pêcheurs ou d'une communauté minière. Un simple point sur la carte devient ainsi une ville habitée, avec sa population, son histoire et ses particularités. Toutes ces descriptions sont complétées par des illustrations et des plans extrêmement pratiques. Certains dessins sont impressionnants et aident à comprendre et visualiser l'aspect de forteresses assez exotiques. Ce chapitre aura sûrement une application directe dans l'écriture de scénarios.

● **Les appendices.** Viennent en complément des données plus générales. Elles constituent un excellent bilan sur l'histoire des Terres du Milieu, la Grande Peste et ses conséquences (qui façonnent le monde de 1640), les migrations et colonisations, les rapports politiques entre les royaumes et les peuples, l'hégémonie de Gondor, les religions et les pratiques rituelles courantes, le commerce, etc. Le guide se termine par une excellente initiative : un index de tous les lieux cités, avec leur page de référence et leurs coordonnées sur la grande carte.

● **Les cartes.** Les cartes intérieures en noir et blanc sont précises, de qualité et très crédibles. Elles sont placées dans le texte quand il y fait référence, ce qui permet une lecture agréable et rapide. Plusieurs cartes à thème sont regroupées à la fin du guide : géographie physique, royaumes, forteresses, villes, voies commerciales, migrations, etc. Malheureusement, il m'est impossible de vous en parler plus précisément car elles n'étaient pas encore disponibles au moment de la rédaction de cet article.

En conclusion

Cet excellent supplément regroupe une mine d'informations, présentées sous une forme concise, très bien organisée et exempte de toute technique de jeu (ce qui est de mon point de vue un avantage). Il permettra au meneur de jeu de s'atteler à des scénarios de grande envergure politique, mettant en jeu divers royaumes et leurs relations. Les joueurs, quant à eux, pourront enfin faire évoluer leur personnage dans un monde qu'ils connaissent.

Anne Vétillard



Hercules & Roleplaying

le jeu de rôle

Si vous ne vous amusez pas, vous ne jouez pas de la bonne manière!

des mercenaires. Des gants en cuir? Bon sang, quelle chance tu as, j'en ai justement tout un stock!»)

Ce guide donc, disais-je (c'est fou ce que les pubs peuvent m'interrompre), présente d'abord les principes du jeu de rôle, avec la maxime suivante: «Si vous ne vous amusez pas, vous ne jouez pas de la bonne manière!», et un exemple de partie «à la Xena». En ce qui concerne la création des personnages et le système de jeu, on trouve le désormais classique système D6⁽¹⁾, utilisé dans *Star Wars* ou *Men in Black*.

Vous commencez par choisir un nom (bonne idée, on vous propose une liste de 329 noms grecs pour vous aider), un type de héros (24 occupations diverses allant de l'amazone à l'aruspice en passant par le gladiateur ou le barde), une race (humain, centaure, nymphe ou satyre), un objet personnel (la gourde de votre défunt père par exemple) et un but dans la vie (remplir sa gourde de tous les breuvages existants, et les goûter). À partir de là, on rentre vraiment dans la technique avec 24D (dés) à répartir dans les attributs (Coordination, Endurance, Reflexes, Strength, Awareness, Charisma, Knowledge et Mettle) et 10D dans les compétences. Si la technique vous rebute, vous pouvez toujours utiliser les prétirés proposés. Mais la création détaillée vous permet de prendre quelques défauts (migraines fréquentes – «Je suis sûr que l'alcool va faire passer ça.») et avantages (sixième sens – «Un dieu pour les ivrognes? Mais tu m'insultes ma parole!»). Plus quelques trucs de bataille personnels («Regarde: une torche, de l'alcool dans la bouche, je souffle... ouahhh la superbe flamme! Tu ne râleras plus que je suis toujours à remplir ma gourde d'alcool!»).

On vous explique ensuite comment utiliser les jolis dés trouvés dans la boîte. Les violets sont les dés normaux à six

(1) Cet ensemble de règles génériques est disponible séparément. C'est un produit très intéressant pour les MJ désirant adapter ce système à leurs propres mondes. Signalons toutefois qu'il a une des plus laides couvertures de toute l'histoire du jeu de rôle (qui n'en manque pourtant pas!). Voir le coup d'œil dans CB n° 98.

L'AVIS DE CASUS BELLI

J'apprécie: l'humour et les conseils de jeu. Je regrette: l'abominable laideur de l'écran.



J'ai envie d'être: Joueur B; meneur de jeu B.

Salut à toi, noble aventurier qui veut arpenter l'Ancien Monde, défier les dieux antiques et affronter les monstres mythologiques! Viens découvrir le jeu de rôle *Hercules & Xena*. Bon, pour les dieux antiques, je t'arrête tout de suite, si tu veux vraiment te colliner avec Aphrodite ou Ares, tu n'es pas un héros, tu es un malade mégalomane. Mais en ce qui concerne les monstres, que ce soit les centaures, les cyclopes, les hydres... il y a de quoi faire. Vraiment!

Ding dong! Pub!

Ah oui, si tu regardes aussi *Pacific Blue* le dimanche sur TFI, tu peux aussi avoir envie de jouer des flics en rollers. Alors procure-toi notre excellent hors-série Casus Belli L'Aventure n° 22. Un scénario BoSIC t'y attend! Ding dong! Fin de pub!

Éteins ta télé mon vieux!

Mais oui, on le sait bien, le samedi après-midi, quelque part après *Le Rebelle*, sur TFI, tu as regardé *Hercule* (le «s» à la fin, c'est pour les Anglais) en te bidonnant. Mais si voyons!, ce grand gaillard qui se frite des centaures et des géants, en faisant assaut de cascades que n'aurait pas renié Bruce Lee. Si tu as suivi un peu les cours d'histoire à l'école, tu t'es bien dit que le paysage ne faisait pas très grec (Troie? Une petite ville tout en bois avec quelques palissades) et que, hum..., il y avait pas mal d'anachronismes (ce sont bien des lunettes Afflelou que porte Athéna?). Mais tu n'en as eu cure car ensuite est venue Xena, la princesse des amazones, qui après avoir lutté contre Hercule, a eu sa série à elle seule. Xena (la grande brune au regard d'acier) et sa chère Gabrielle (la petite châtaine bien gentille), parfois flanquées du cataclysmique Joxer (l'abruti au sourire niais) qui luttent contre le méchant dieu Ares (aux yeux de braise) et la guerrière Callisto (la blonde salo...). Si tu es vraiment atteint de télévisionite, tu as peut-être également regardé *Les nouvelles aventures de Robin des bois* (quelque part sur M6), et là tu t'es dit que Xena, après tout, ça n'était pas si mal! Alors plutôt que de prendre d'une main ta canette et de l'autre ta télécommande, fais un effort, joue à *Hercules & Xena*. Lève-toi, assieds-toi à une table de jeu, commande une pizza et je vais t'expliquer tout ça par le détail.

Le guide des héros

Ah voilà un bien bel ouvrage! Tout en couleurs, bien présenté. Ce n'est pas parce que c'est Salmoneus, le copain escr... – euh marchand! – d'Hercule qui l'a écrit (et qu'il me verse une commission si j'en fais vendre) que je le dis. Je le pense sincèrement. Parce que bon, *Hercules & Xena*, c'est quand même kitch, parfois même ringard, et que personne n'osera avouer en avoir regardé un épisode (ou alors c'était par hasard, ou bien pour rester avec sa petite sœur). Alors y jouer, vous n'y pensez pas... Eh bien vous auriez tort de ne pas y jeter un coup d'œil parce que ça fait longtemps que je n'avais pas lu un livre de règles écrit de façon si drôle et simple à la fois (pour le fun, ils sont à bonne école, c'est quand même West End Games qui a édité *Paranoia* ou *SOS Fantômes RPG*)!

Comme je l'ai dit plus haut, Salmoneus présente les règles avec force détails, tout en essayant de vous vendre (à votre personnage) toutes sortes de produits («Sais-tu que tous les chefs de guerre portent des gants en cuir? Et tu veux être respecté dans la rue? Je n'ai pas de conseils à te donner mais bon, sans gants de cuir, tu auras du mal à engager

Xena Game en kitsch ?

Les secrets de l'Ancien Monde

Ah ! Ouvrons ce tome d'ancienne sagesse, celui qui contient les plus grands secrets, celui du meneur de jeu. (« Hé, mais c'est tout en brun, y a plus les jolies couleurs ! — Allons, pour ce prix-là, qu'attendiez-vous mon cher ! Et puis c'est une bien petite perte comparé au pouvoir de diriger les dieux eux-mêmes ? — Bon, admettons mais c'est dommage. ») Dans l'ordre, on trouve :

— Des conseils pour être un bon meneur de jeu (correct).
— Des compléments de règles sur les personnages (notamment les types de difficultés pour chaque compétence).

— Comment concevoir et faire jouer des aventures (bien et intéressant, tout en sachant que c'est du *Hercules & Xena* que l'on fait jouer, pas du *Vampire!*).

— Des compléments sur le combat (où on vous explique surtout comment faire spectaculaire et rapide plutôt que lent et réaliste).

— The Ancient World. Une description plutôt documentée mais succincte sur la Grèce et les pays limitrophes (dommage, ça ne va pas jusqu'aux Celtes). À la limite, vu le peu de sérieux historique de la série TV, c'est quasiment une encyclopédie. (« Ah oui, j'avais oublié de vous dire, on peut jouer à *Hercules & Xena* même si on a une moyenne de 3 en histoire. Cool non ! »)

— Le panthéon grec. Avec des conseils de roleplay très fun, que vous pouvez montrer à votre prof d'histoire si vous voulez l'envoyer prématurément en maison de repos. Aphrodite : « le genre de fille super

mignonne qui fait tourner en bourrique tous les mecs de la classe, langue de vipère, et persuadée d'être le centre de l'univers ». Hermès : « un coursier Federal Express gavé aux amphétamines... », etc. Pas de caractéristiques pour les dieux, ça vous évitera les gros bills. Si un perso a l'heur de ne plaire à un dieu, c'est directos les enfers. Pouf, comme ça ! — Et bien sûr pour terminer un « manuel des monstres » et un « livre des trésors » sans lesquels tout bon jeu de rôle serait incomplet.

Et dans la boîte, quoikinya ?

Il vous reste à découvrir trois scénarios de seize pages chacun. Le premier est un solo pour les débutants en jeu de rôle (ce n'est pas vous, je sais) et les deux autres sont plus que corrects (un simple genre : toi chercher moi objet magique ; et l'autre plus subtil). Et un écran de jeu en quatre volets dans la grande tradition des écrans West End Games et TSR, c'est-à-dire très laid et plein de tableaux inutiles côté joueurs (qui auraient sans doute préféré y voir Hercule et Xena).

Voilà ! Il ne vous reste plus qu'à prendre vos nunchakus, remplir votre gourde d'ambrosie, chausser vos poulaines, prier Hermès le dieu des voyageurs et partir sur les routes de la Grèce imaginaire, pour fendre en deux les cyclopes arrogants (on ne vous a pas dit ? Ils sont peut-être bien immortels !). Et chanter à tue-tête : « Si je meurs je veux qu'on m'enterre... dans une cave où y a du bon vin ! » *Hercules & Xena*, quel bon jeu !

Pierre Rosenthal



Surtout si vous aimez l'oeuvre, la série.



Si vous savez jouer au second degré.



Pour faire jouer vos copines.

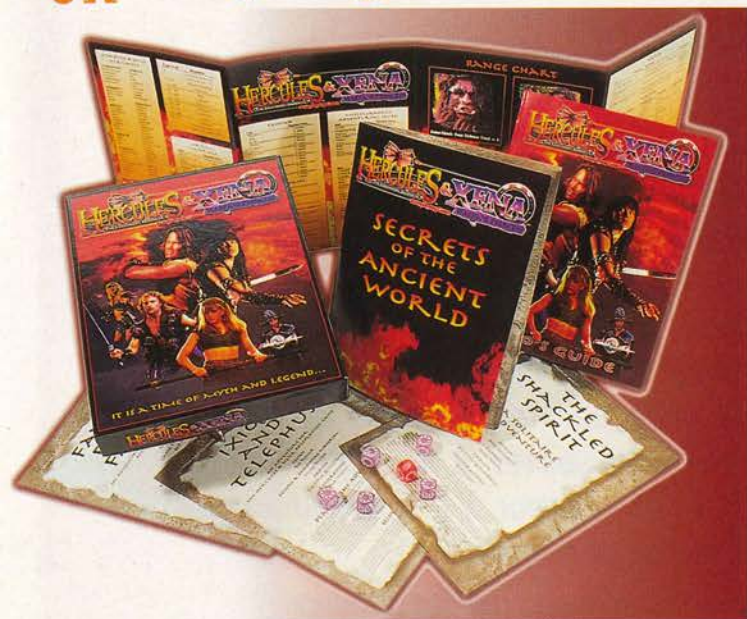
À qui s'adresse ce jeu ?

● FICHE TECHNIQUE

- Jeu de rôle en américain
- édité par West End Games
- sous licence Universal Studios.
- Auteur : George Strayton
- assisté de quelques copains
- pour le livre du meneur de jeu et les scénarios. Contenu de la boîte : Hero's Guide,
- livret de 96 pages en couleurs ;
- Secrets of the Ancien World, livret N&B de 112 pages ;
- trois scénarios dont un solo, chacun dans un livret N&B
- de 16 pages ; un écran de jeu
- quatre volets en couleur ;
- six dés spéciaux. Prix :
- environ : 250 F. Le Hero's
- Guide seul : 150 F.

Vous avez dit Star Wars ?

Dans *Hercules & Xena*, les moyens de déplacement sont présentés comme les vaisseaux dans *Star Wars*. On a donc droit au savoureux : « Cheval. Équipage : 1 conducteur. Passagers : 1. Cargo : 37 kg. » Et je vous confirme : c'est de l'humour !



faces. Ils portent quatre chakram (arme de Xena, signifiant un point de victoire) et deux hydres (pas de point). Le dé rouge est le dé « libre » cher à *Star Wars*, l'Œil d'Hera a le même effet qu'un « 1 » (échec critique) et le Tonnerre de Zeus le même effet qu'un « 6 » (un point de victoire et relancez le dé). Le système de jeu est très simple. Pour faire un jet sous Force par exemple, vous lancez autant de dés que votre score en Force (Strength). Pour une action facile, il faut deux points de victoire, pour une action moyenne trois points, etc. C'est un mélange des systèmes de *Star Wars* (on additionne les valeurs des dés) et de *Vampire* (c'est le nombre de succès qui compte). Pour les fêrus de technique, il n'y a donc pas de valeurs style 3D+2 comme à *Star Wars*, les valeurs sont toujours « entières ».

Pour finir avec la création de personnage, on vous donne 200 dinars (oui je sais, cette monnaie n'existe qu'après le VIIe siècle et les auteurs auraient pu choisir les drachmes à la place. On SAIT que cette série TV est truffée d'anachronismes, alors arrêtez de me reprendre sans arrêt) et une liste d'équipement (très beau, pas cher, tri zouli).

Enfin, le guide vous présente les héros principaux de la série (Hercules, Xena, Iolaus, Gabrielle, Salmoneus, Autolycus, et Joxer — mais pas les méchants et donc pas Callisto, ouin !), une présentation rapide des dieux (moins on les fréquente, mieux on se porte) et divers monstres mythologiques (je vous en ai parlé au début de l'article. Enfin un jeu qui tient ses promesses).

Vous voilà fin prêt pour partir à l'aventure. Il suffit maintenant que votre meneur de jeu lise les autres livrets de la boîte pour commencer à jouer. Ah j'allais oublier : le *Hero's Guide* se vend aussi à part, pour que chaque joueur puisse se le procurer, que West End Games gagne des sous et que Salmoneus touche son pourcentage.

Jouer au temps de l'Ancienne République

En arrière toute !

Quel intérêt ?

L'Ancienne République offre d'intéressantes perspectives de campagne. Loin des sempiternels combats Empire/Rébellion, c'est une période faste d'exploration et d'intrigues en tous genres. De fait, en s'affranchissant de la trame usée d'une trilogie vue et revue, tout est réuni pour raviver la flamme des joueurs les plus blasés. Les auteurs de romans et les scénaristes de BD ne se sont d'ailleurs pas privés d'exploiter le sujet en créant un background solide, que West End Games est venu compléter avec *Han Solo & The Corporate Sector* (pré-Nouvel Espoir) et *Tales of the Jedi Companion* (4000 ans avant *Star Wars: un Nouvel Espoir*). Par ailleurs, il est question d'un supplément traitant de la période préimpériale qui devrait sortir bientôt. Dès lors, nous avons pris le parti de vous proposer un autre cadre de jeu (c'est celui du scénario *Facteur X*), plus « gothique », reposant sur les BD de Dark

Horse: *L'Empire des Sith, Les Seigneurs des Sith et La Guerre des Sith*, soit entre -5000 et -3990 ans avant *Un Nouvel Espoir*. Alors rappel des événements pour les absents, et cours de régression technique pour les amateurs.

CHRONOLOGIE

- 25 000 ans à - 5 000 ans

Découverte de l'hyperpropulsion. Établissement de liens commerciaux et diplomatiques entre les Mondes du Centre aboutissant à la création d'une République galactique. Republic City en devient la capitale.

Première mention de la création de l'ordre des Chevaliers Jedi et développement de la doctrine Jedi sur Ossus.

Premières mentions des Sith (-10 000 ans environ), une ancienne race d'insectes humanoïdes. Il en existe plusieurs sous-espèces mais

toutes ont la même apparence : les individus sont grands, dotés d'une carapace chitineuse rouge sang et d'un crâne proéminent orné de cornes. La société Sith repose sur un système de castes : les esclaves, les guerriers et les magiciens qui ont une affinité particulière avec le Côté obscur. Un groupe de Jedis explorant la Galaxie découvre par hasard leur planète, Korriban, et décide d'étudier leur doctrine afin de mieux comprendre le Côté obscur. Cette décision n'est pas acceptée par tous les Chevaliers Jedis. Il s'en suit une longue querelle idéologique. Les adeptes de l'étude de la doctrine Sith sont connus sous le nom de « Jedis sombres ».

Expansion territoriale de la République, colonisation de nombreuses planètes dont Alderande.

Ouverture de la première grande route spatiale (Voie Corellienne).

La querelle idéologique des Jedis conduit à un conflit armé (Grand Schisme). Vaincus, les

Jedis sombres se réfugient sur Korriban où ils prennent peu à peu l'ascendant sur les autochtones. L'un d'eux y prend le pouvoir, devenant ainsi le premier Seigneur Sombre de Sith. Début de l'Empire des Sith, concurrent direct de la République.

- 5 000 ans

Mort de Marka Ragnos, Seigneur Sombre de Sith. Guerre interne entre ses deux dauphins, Ludo Kressh et Naga Sadow, pour le titre suprême. Des explorateurs républicains découvrent l'existence de l'Empire Sith. Naga Sadow parvient, en simulant une attaque de la République, à convaincre le Conseil des Seigneurs qu'il est le seul à pouvoir redorer le blason d'un empire déclinant. Ludo Kressh évalue la manœuvre mais est finalement vaincu. La République, inconsciente du danger, continue son expansion.

Constitution de l'Empire Teta ou « Empire de l'impératrice Teta ». Cette dernière, à la tête de formidables ressources naturelles en carbone, unifie les sept planètes du système de Koros. C'est une idéaliste qui adhère bientôt à la République.

- 4 990 ans

L'Empire Sith est à son apogée. Naga Sadow est finalement vaincu par une coalition République/Jedis après un terrible affrontement connu sous le nom de « Guerre noire ». Il se réfugie sur Yavin IV avec ses partisans (futurs Massassi) après avoir déclenché une super-

nova dans le système Denarii pour couvrir sa fuite. Constitution par le maître Odan-Urr de la Grande Bibliothèque jedi regroupant toutes les connaissances de l'ordre, sur Ossus. Découverte du seul exemplaire d'holocron sith connu, un « cristal mnémotique interactif » exposant la doctrine sith, et des archives « administratives » de l'Empire sith.

- 4 400 ans

Un des lieutenants de Naga Sadow, Freedon Nadd, s'exile sur la planète Onderon. Ses descendants y règnent pendant les quatre cents ans suivants.

- 4 350 ans

Une partie de la population d'Onderon se révolte contre la dictature des Naddistes : début des « guerres bestiales d'Onderon ».

- 4 000 ans

Une délégation jedi, conduite par Ulic Qel-Droma, libère la planète de l'esprit maléfique de Freedon Nadd au prix d'une sanglante guerre civile.

- 3 998 ans

Exar Kun, un jeune Jedi fasciné par la doctrine sith, se rend sur Onderon où il est « contacté » par l'esprit de Freedon Nadd qui le conduit sur Korriban (planète sanctuaire des Sith), puis sur Yavin IV où il devient le nouveau maître des Massassis. Début de la construction des fameux temples qui, bien plus tard, serviront de « baraquements » à la Rébellion. Kun « s'affranchit » de la tutelle de Nadd.

- 3 996 ans

Un groupe de jeunes nobles désœuvrés de Koros volent des reliques sith au musée de Coruscant puis fondent une secte, le Krath, qui prend bientôt le pouvoir sur Koros. Ils sont en fait manipulés par Freedon Nadd qui espère ainsi se venger d'Exar Kun. La République envoie un corps expéditionnaire à cause de l'enjeu économique-stratégique du système, principal producteur de carbonite. Première grande bataille et défaite républicaine.

- 3 992 ans

Époque de la BD *Les Seigneurs des Sith*.

- 3 990 ans

Époque de la BD *La Guerre des Sith*.

TECHNOLOGIE

Véhicules

Les codes des ne changent pas, ce qui permet de respecter les échelles de valeurs. Le nec plus ultra des chasseurs correspond aux ailes-X. Un vaisseau standard se comporte comme un Z-95. Pour les bâtiments de ligne, ignorez tout au-delà du dreadnought. Pour un vaisseau monstrueusement puissant, utilisez le destroyer stellaire avec -2D sur toutes ses

caractéristiques. Pour les véhicules de combat terrestre, privilégiez les engins chenillés aux véhicules à répulseurs, plus rares.

Les temps de réparation et les coûts d'amélioration sont doublés. De façon générale, les vaisseaux sont basiques et baroques. N'hésitez pas à faire dans l'exotisme quant aux formes. Beaucoup d'engins spatiaux utilisent la propulsion solaire ou les « vents spatiaux ». Ils sont donc dotés de mats et de grandes « voiles ».

Question armement, les portées sont réduites d'un tiers et le matériel embarqué est deux fois plus encombrant. Réduisez le nombre de canons, de rayons tracteurs (temps doublé, portée réduite de moitié) et de chasseurs embarqués. Les torpilles, les mines et les missiles à concussion sont préférés aux canons laser, très longs à mettre en œuvre.

Voyages stellaires

L'hyperpropulsion existe mais les voyages interstellaires se font par « sauts de puce ». Doublez les temps de calcul des sauts, ainsi que les temps de voyage indiqués dans la charte d'astrogation (x4 pour la Bordure extérieure).

Les sauts se font à partir de balises spatiales disséminées un peu partout, qui appartiennent à des compagnies commerciales privées. Le navordinateur n'existe pas encore. À l'approche d'une balise, les coordonnées sont fournies par les compagnies en échange d'un péage variant de 10 crédits pour une route très fréquentée à 10 000 crédits pour un coin paumé. Il est possible d'obtenir un vecteur de vol plus sûr et plus rapide en triplant les prix.

La piraterie est fréquente et ses adeptes privilégient la force brute à la ruse. Pas de prisonniers !

Médecine

Les cuves à Bacta n'existent pas et les médipacks deviennent des « trousseaux de secours » : leur utilisation reste identique mais les difficultés sont augmentées d'un seuil, le temps de mise en œuvre est doublé et on ne peut en utiliser qu'un par jour.

Droïds

Les meilleurs droïds n'ont pas plus de 2D dans leurs compétences. Ils sont relativement basiques et peu disposent d'une interface vocale. Les modèles astromecs n'en sont qu'à leur début (1D en Astrogation, coût prohibitif).

La grande révolte de droïds sur Coruscant (50 ans plus tôt) fait que les gens se méfient des « tas de ferrailles ».

Armement

Les blasters sont encore rares et encombrants. Il n'y a rien au-delà du fusil-blaster moyen. L'encombrement est simulé par la nécessité d'un harnais façon *Aliens* ou d'une génératrice plus ou moins importante. Les chargeurs ont la moitié de la capacité normale. Les coûts d'acquisition et d'entretien sont doublés.

Les armes à feu, les armes blanches, les vibrolames et les étourdisseurs restent les armes les plus utilisées. Les grenades et autres détonateurs ont un rayon d'action réduit au 2/3. Seuls les soldats d'élite utilisent les blasters, l'arme classique du militaire étant le rayon pulsant.

Quelques armes :

— Pistolet automatique : 15 munitions, portée 3-6/12/18, dommages 2D+1. Structure 2D+1.

— Carabine : 6 munitions, portée 3-30/100/300, dommages 3D. Structure 3D.

— Pistolet pulsant : 25 coups, portée 3-8/20/100, dommages 3D+1. Structure 1D+2.

— Mini-pistolet pulsant (« derringer ») : 3 coups, portée 2-3/6/10, dommages 2D. Structure 1D.

— Carabine pulsante : 50 coups, portée 3-300/100/400, dommages 5D. Structure 3D.

— Canon pulsant (2 personnes) : 100 coups, portée 3-50/100/500, dommages 7D. Structure 4D.

Les fameuses armures mandaloriennes se trouvent assez facilement mais elles sont lourdes et encombrantes (-3D sur la Dex).

Jedis

Contrairement à ce que l'on imagine, les Jedis ne sont pas légion à cette époque. L'histoire fait état d'une réunion extraordinaire des membres de l'ordre sur la planète Deneba, à laquelle assistèrent quelque deux mille Jedis, apprentis compris. C'est relativement peu, d'autant que cette réunion tourne au drame et que de nombreux Jedis y trouvent la mort.

Par ailleurs, l'ordre est en guerre avec les Sith, le Krath et les Mandaloriens. Une première grande purge a eu lieu avec de nombreuses trahisons d'apprentis séduits par le Côté obscur ; Coruscant est sur le point d'être attaquée et la planète mère de l'ordre, Ossus, ne va pas tarder à être détruite. De nombreux Maîtres Jedis vont périr dans ces affrontements et les survivants vont avoir bien du mal à s'en remettre.

Tout cela pour dire que s'il existe bien des Jedis puissants à ce moment de l'histoire galactique, ils ont mieux à faire que de s'occuper des PJ. Un maître enseignant à 5-6 apprentis par secteur semble être dans la logique des choses...

Divers

La monnaie est le crédit galactique. Pour le dépaysement, pratiquez la conversion 1Cr actuel = 100Cr Ancienne République.

Le langage commun est déjà le basic avec de nombreuses petites variantes dans la grammaire et la syntaxe générale (façon Yoda).

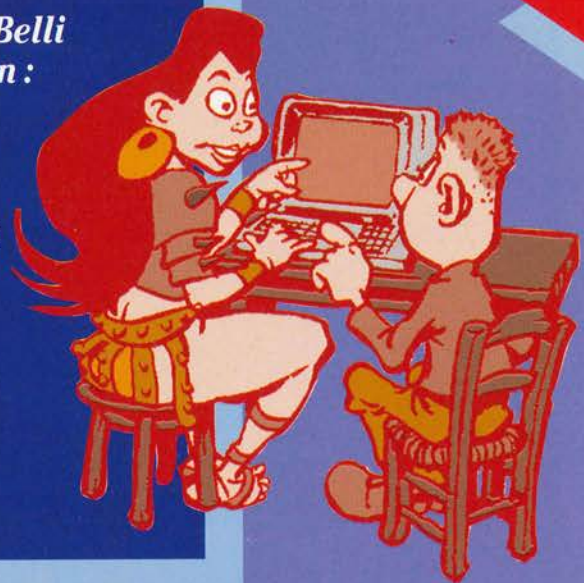
La Capitale de la République se trouve déjà sur Coruscant. Cette planète n'est pas encore entièrement urbanisée (il y a des lacs et des forêts). Sa capitale est Republic City. Outre le siège du Sénat (organisation politique façon République romaine), on y trouve aussi un temple jedi faisant office d'ambassade.

Philippe Rat et Julien Métifeux
illustration : Stéphane Levallois

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).

Casus Internet <http://www.excelsior.fr>



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

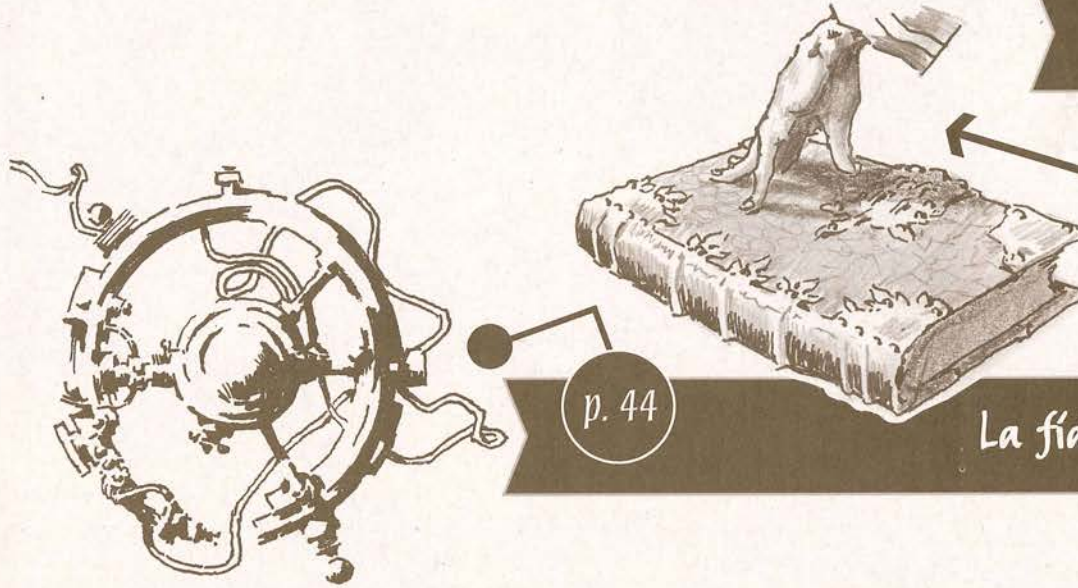


Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.



Une pomme d'Adam de trop

POUR MAGNA VERITAS



Trahisons

POUR JRTM

La fiancée du professeur

POUR NEPHILIM



De cendres et d'espoir

POUR TRINITY

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR STAR WARS
Le Facteur X

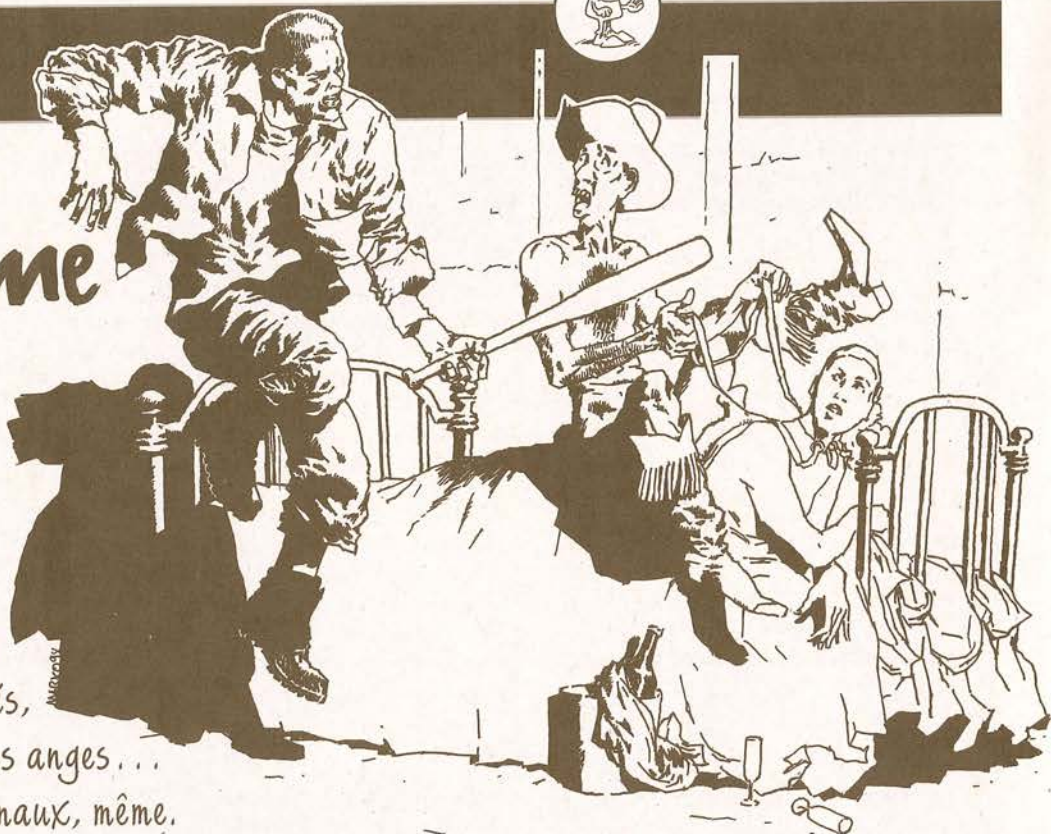
p. 52



MAGNA VERITAS

Une pomme d'Adam de trop

Ce scénario est étudié pour des joueurs un peu dégourdis, un MJ de même métal, et des anges... normaux. Normalement normaux, même. À part les règles, vous n'aurez besoin de rien.



Introduction

Tout a commencé lors du grand prix de l'Eurovision. Cette nuit-là, Bernard, ange de Daniel de son état, passe un très mauvais moment devant sa télé. Sous ses yeux ébahis, la France se fait humilier devant des millions de spectateurs par un transsexuel décide.

Du moins, c'est son avis.

Pour ceux qui n'ont pas suivi l'événement, traduisons. Le prix de l'Eurovision a été gagné cette année par la chanteuse Dana International, qui a remporté le pompon pour l'État d'Israël après une lutte serrée avec quelques concurrentes, dont celle de Malte. Son score approchait les cent cinquante alors que la France, elle, se retrouvait avant-dernière devant la Suisse avec trois malheureux points.

D'un point de vue « ange de Daniel », on comprend l'humiliation.

Mais pourquoi « transsexuel décide » ? Dana International, au demeurant charmante et bourrée de talent (en tous cas plus que la concurrente française), est un transsexuel juif d'origine yéménite, ce qui a déclenché contre elle les foudres, heureusement virtuelles, de ses petits camarades intégristes. Son succès a donc été une victoire appréciée par tout le monde... sauf par quelques crétins du genre de notre ami Bernard, tout juste capable de fredonner de mémoire *Loiseau et l'enfant*, de Marie Myriam. Lui considère cette victoire comme une catastrophe, et même plus, mais vu son vocabulaire limité, il a du mal à trouver le bon terme.

Après douze litres de bière et une influence externe dont nous parlerons plus tard, Bernard choisit donc d'aller trouver le ou les responsables et

de leur faire payer l'affront subi par notre beau pays de la seule façon qu'il connaît : à coups de batte.

Sa motivation vous semble tirée par les cheveux ? Vous avez tort. S'il y a bien une chose que l'on ne peut pas tirer aux serviteurs de Daniel, ce sont les cheveux.

À vos ordres, m'dame !

Les personnages sont convoqués non pas par leur contact habituel, mais par lettre. Un matin, la missive atterrit, sans cachet postal, sur la commode de leur appartement. On leur demande de venir dans les deux heures à la chapelle de l'hôtel *Méridien*, à Paris.

Nos anges obtempèrent. Et ils font bien : dans la petite chapelle derrière le salon principal du *Méridien* les attend une créature de rêve. Au sens propre. C'est un ange au service de Blandine, incarné dans le corps d'une somptueuse jeune femme nommée Janelle. Courbes parfaites, robe de tulle blanche légèrement trop transparente pour être orthodoxe, longs cheveux blonds et couronne de fleurs : un régal pour les yeux.

L'apparence de Janelle dissimule cependant une efficacité toute professionnelle. Elle explique rapidement aux PJ le pourquoi de leur venue. Trois ambassadeurs (ceux de Suède, d'Espagne et d'Allemagne) se sont fait molester, soit dans leur appartement, soit dans leur bureau privé à l'ambassade. Dans les trois cas, un skinhead leur a défoncé aimablement la gueule à coups de batte en les injuriant avant de disparaître.

La police aurait bien sûr dû être alertée... sauf qu'elle ne l'a pas été. De nombreuses ambassades européennes, ce n'est pas un secret, sont « tenues »

par les Forces du Bien. Et cette histoire – un skinhead qui déjoue Dieu sait comment tous les systèmes de sécurité et s'évapore après son forfait – pue le surnaturel. Il n'y a pas eu de morts, aussi dépêche-t-on une équipe angélique pour régler la situation le plus vite et le plus discrètement possible...

Comme un enfant aux yeux de lumière

Vous l'aurez deviné, la Suède, l'Espagne et l'Allemagne sont trois des pays qui ont donné le plus de points à Dana International au soir de l'Eurovision. Bien sûr, ce ne sont pas les ambassadeurs qui ont voté, mais un jury composé de personnalités de chaque pays. Le seul problème, c'est que Bernard l'ignore. Pour lui, l'Eurovision est un moment si essentiel de l'histoire politique que les ambassadeurs sont tous cloués à leur télé, les yeux rivés sur les chanteurs. (Et ceux qui ne votent pas pour le ou la représentante de notre verte contrée sont manipulés par l'anti-France.) C'est donc sur eux que Bernard est allé tout naturellement se défouler.

Les trois cassages de gueule ont été effectués en moins de quarante-huit heures. Les ambassades sont pour la plupart situées autour de Passy, dans le XVI^e arrondissement de Paris. Les personnages y auront accès sans difficulté : les Forces du Bien ont préparé le terrain en annonçant l'arrivée d'agents des FSDF, les « forces de sécurité diplomatique françaises ».

Les personnages auront de jolies cartes ornées du logo FSDF, avec leurs photos dessus. Cela n'empêchera pas les assistants et les standardistes de

demander avec curiosité à en savoir plus. «Faites-vous partie des services secrets? De quel ministère dépendez-vous? Pourquoi n'a-t-on jamais entendu parler de vous avant?» Aux PJ d'improviser des réponses crédibles.

● L'ambassadeur de Suède, Ingmar Shloumouff, a été attaqué la veille à midi, dans son bureau à l'ambassade, alors qu'il grignotait un sandwich saumon fumé - confiture d'airelles. Pour une fois, il n'avait pas de rendez-vous, le pauvre, et il dégustait un agréable moment de calme. Il a dégusté bien autre chose quand un skinhead d'une trentaine d'années, cheveux bruns coupés très courts, yeux gris et menton carré, a semblé surgir du néant dans son bureau.

Il avait une batte de base-ball en bois, c'est tout ce qu'Ingmar peut dire, avec quelque chose de grave dessus, il n'a pas eu le temps de voir quoi. Le skin l'a empoigné par le col et l'a injurié, mais Ingmar, qui ne parle pas très bien français, n'a pas compris ce qu'il a dit. Ensuite, le skin l'a frappé de son poing trois fois au visage avant de le «finir» d'un coup de batte dans les genoux.

Avant de perdre connaissance, Ingmar croit avoir vu le skin disparaître d'un seul coup, comme ça, dans l'air. «Mais bien sûr, ce n'est pas possible, ajoute-t-il à la réflexion. J'ai dû rêver.»

● L'ambassadeur d'Allemagne, Hermann Kriegspiel, a été également attaqué dans son ambassade, la veille au soir, vers dix-huit heures. Il sortait d'une réunion de plus de dix personnes quand il est allé aux toilettes. Là, même scène que celle décrite par Ingmar. Hermann ajoute que primo, le skin sentait la bière, que deuxio, il l'a traité «de sale Boche, pervers et taré, tu connais rien à la musique, merde, t'es con ou quoi d'avoir voté pour ce dégénéré, surtout toi, un Boche, merde» avant de taper comme un sourd. Il n'a pas remarqué l'inscription sur la batte.

Hermann a été plus abîmé qu'Ingmar. D'ailleurs, il vient à peine de sortir de l'hôpital; seul son courage lui a permis de reprendre le travail si tôt.

Durant le passage des personnages à l'ambassade, un grand blond aux yeux bleus prénommé Jérémie, ce qui n'est pas très allemand, les suit à la trace et surveille le moindre de leurs gestes d'un regard soupçonneux. Jérémie est un ange au service de Jean-Luc. Garde du corps personnel d'Hermann Kriegspiel, il se mord, heu, les doigts d'avoir si mal joué son rôle. Il se doute vaguement que les PJ sont des anges, et si ceux-ci lui font la moindre ouverture, il se présente à eux. Jérémie a vu le skin avant qu'il n'attaque, ce qui le rend vert de rage. L'inconnu à la batte est apparu dans la salle de réunion quelques minutes après que les participants l'aient quittée: Jérémie s'était attardé pour récupérer quelques dossiers. L'inconnu a regardé autour de lui, a paru déçu, et a disparu.

Soupçonnant un pouvoir de forme gazeuse, d'invisibilité ou quelque chose du genre, Jérémie a couru protéger son patron, tout en faisant une détection du Mal, sans résultat. Quand il est arrivé dans les toilettes, il était trop tard, le skin était déjà reparti et Hermann gisait sur le sol, à moitié assommé.

En plus de l'info, importante, que la détection du Mal n'a rien donné, Jérémie formule une évidence (à laquelle les personnages n'ont pas forcément pensé): le skin n'a pas frappé pour tuer.

Que l'agresseur soit humain, ange ou démon, il ne lui aurait pas été difficile d'achever un type à terre avec sa batte. À bien y réfléchir, l'inconnu a même dû retenir ses coups pour ne pas faire éclater le crâne de ses victimes.

● L'ambassadeur d'Espagne, Rinaldo Moro, a été molesté chez lui, dans son superbe appartement de Saint-Germain-des-Prés. Il raconte que le skin est apparu à dix heures du soir, alors qu'il regardait la télévision. C'est son assistante, à laquelle il a aussitôt téléphoné, qui a appelé les secours. Les anges comprennent vite, devant les réponses gênées et l'attitude peu coopérative de l'assistante et de l'ambassadeur, qu'on leur cache quelque chose. La réalité est rigolote: en fait, quand l'agresseur est apparu, l'ambassadeur était sur son lit, nu comme un ver, en train de faire des choses à une call-girl.

Rinaldo Moro n'apporte pas d'informations plus précises que ses deux collègues. La call-girl, si les joueurs la retrouvent (elle est traumatisée mais indemne) jure ses grands dieux qu'il y avait gravé «Bernie» sur la batte.

Qui voit au loin passer les oiseaux

Huit heures après le début de l'enquête, nos héros apprennent par un coup de fil de Janelle, ou par quelqu'un de l'ambassade où ils se trouvent, que les attentats continuent. Cette fois, c'est l'ambassadeur d'Estonie qui a été molesté. Si les personnages se rendent à l'ambassade, on leur décrit la même scène, à quelques détails près, que lors des trois agressions précédentes. S'ils n'ont pas pensé à aller interroger la call-girl, c'est l'ambassadeur d'Estonie qui a remarqué le «Bernie» sur la batte.

En effet, pendant l'enquête, Bernard continue son expédition punitive. Il doit cependant se ménager des pauses, le temps d'aller prier dans des églises en pierre pour récupérer les points de pouvoir qu'il perd en se téléportant.

Tant que les anges n'auront pas réglé la situation, il expliquera sa façon de voir à un ambassadeur toutes les cinq heures environ. Après l'ambassade d'Estonie, il visitera celles d'Italie, d'Angleterre, de Norvège, des Pays-Bas, de Chypre, de Malte, de Grèce, du Danemark, etc., plus ou moins dans l'ordre décroissant des points que ces pays ont donné à la chanteuse israélienne. Comme Bernard n'est pas très précis, vous pouvez vous amuser à changer l'ordre des attaques selon votre bon plaisir. L'ambassade d'Israël ne sera pas touchée: comme un pays n'a pas le droit de voter pour lui-même, les Israéliens n'ont pas voté pour Dana International, et Bernard ne leur en veut donc pas. (Ne cherchez pas de logique dans ses raisonnements.)

L'ambassade de Suisse est également épargnée: les pauvres étant arrivés derniers, derrière la France, avec zéro point, Bernard considère qu'ils ont été assez punis comme ça.

Un dernier détail: Natacha, l'assistante de l'ambassadeur estonien (ou d'un autre, à vous de choisir) déclare, avec un soupir, que son patron n'a pas de chance... Ce n'est pas comme l'ambassadrice portugaise, qui a reçu ce matin même un gigantesque bouquet d'un inconnu, accompagné

Daniel, sa vie, son œuvre

Comment gérer, pour ce scénario, le changement d'attitude de l'archange Daniel dans la troisième édition d'INS/MV?

En gros et pour résumer, dans la première et la deuxième édition, Daniel frise la tendance facho, alors que dans la troisième, il repasse du bon côté de la Force.

Donc, pour notre ami Bernard: ou vous jouez ancienne version, et Bernie est soutenu à cent pour cent par son archange, ou vous jouez nouvelle version et il ne l'est pas. On peut même penser, dans ce dernier cas, que ce qu'il considère comme un changement incompréhensible chez son patron l'a déstabilisé et a aidé à faire pêter ce qui lui restait de plombs.

Toujours dans cette éventualité, même en cas de bagarre perdue d'avance, Bernard n'essaiera pas d'invoquer son archange. En revanche, un éventuel 111 jouera toujours en sa faveur.

d'un petit mot. Natacha est au courant parce qu'elle couche avec un certain Roberto, de l'ambassade portugaise.

Si les personnages s'intéressent à cette histoire de bouquet, ils apprennent que l'ambassadrice portugaise a bien reçu, le matin même, deux cents magnifiques marguerites bleues, blanches, et rouges (1). Le bouquet était accompagné d'un petit mot sibyllin, fautes d'orthographe comprises: «Merci d'avoir sauvé l'honneur de la France par votre votte.»

Vous l'aurez deviné, le Portugal est le seul pays à avoir voté pour la France lors de l'Eurovision... et les trois points généreusement accordés nous ont permis, d'après Bernard, de ne pas être complètement ridicules.

Après l'Estonie, vous l'avez vu sur la liste, Bernard passe à l'Italie. C'est là que les choses se corsent. Bernard se téléporte dans l'ambassade italienne complètement beurré. Il a tellement bu qu'il tient à peine debout: sa vision est floue. Arrivé dans le bureau de l'ambassadeur, il s'aperçoit avec joie que celui-ci est seul. Il lève sa batte... et tombe sur un os.

Luigi Viennetti, l'ambassadeur, est un ange au service de Marc. Voyant apparaître un taré agressif, il se défend, ce qui est tout à son honneur. Pour la première fois depuis le début de sa vendetta, quelqu'un s'oppose à Bernard qui, abasourdi, se prend un Trait de lumière dans la cheutron.

Bernard riposte d'instinct. Il abat sa batte de toutes ses forces... et tue net Luigi Viennetti. Que voulez-vous, en moyenne, un ange de Daniel, même con, c'est nettement plus fort qu'un ange de Marc...

Notre pauvre skin regarde avec stupéfaction le corps de sa victime disparaître sous ses yeux. Quelque part dans son cerveau embrumé d'alcool, il se rend compte qu'il vient de commettre une grosse connerie. Il se téléporte hors de ce guépier, va vomir et dormir.

1. Quoi? Vous n'avez jamais vu des marguerites teintées? Allez chez un fleuriste!



Janelle

où les supers écrans 16/9 retransmettent les matchs du PSG, on en trouve toujours quelques dizaines à brailler en écusant des canettes. Si les joueurs les prennent dans le sens du poil, disant qu'il faut qu'ils contactent un de leurs collègues de toute urgence pour l'aider, ou le prévenir d'un danger, les anges se montrent coopératifs. Le «Bernie» sur la batte leur dit quelque chose... après un ou deux renvois de balle («Hé, Manu, Bernard, il travaillait pas avec toi? Non? Désolé, je croyais!», «Hé! Jeannot! Bernard, il travaillait pas avec toi?», etc.), les personnages apprennent que la batte appartient à Bernard Duglou. Ouais, même que il est super cool, Bernie. Sauf qu'il est en mission, quelque part à Paris, ils savent pas trop où, mais il aime bien la musique ôï, il faudrait voir dans les magasins spécialisés.

Par contre, si les PJ font un trip inquisiteur, genre «Nous-sommes-à-la-recherche-du-dénoté-Bernie-et-nous-vous-ordonnons-de-nous-fournir-toutes-les-informations-en-votre-possession-sinon-vous-aurez-de-graves-ennuis», leurs interlocuteurs se referment comme des huîtres, pour ne pas trahir leur copain.

Enfin, n'oubliez pas que les anges de Daniel détestent les anges de Dominique. Comme tout le monde? Non, plus que tout le monde. (N'hésitez pas à consulter les tables de relations interchanges pour bien gérer les conversations.)

● **Par le milieu skin.** Quand on cherche un skin, sans autre précision, où le trouver? On peut essayer le grand classique, c'est-à-dire le kop de Boulogne et les bars des alentours. Bernard étant un ange (même stupide, on ne le dira jamais assez), il est un leader parmi les skins... Après quelques recherches et beaucoup de bière, les personnages finissent par tomber sur quelqu'un qui a entendu parler de lui. La batte «Bernie» appartient à un certain Bernard Duglou. Où le trouver? On ne sait pas trop, il vit avec un pote et il aime beaucoup la musique ôï, faudrait essayer les magasins spécialisés.

Les plus connus sont Muzic Ôï et Ôï Records, rue de Vichy, dans le XVII^e. Il faudra secouer un peu les vendeurs pour que ceux-ci acceptent de trouver dans leurs registres l'adresse de Bernard Duglou, un bon client à eux, qui paye par chèque.

Les personnages peuvent aussi demander l'adresse de Duglou aux renseignements. Ils tomberont sur six Bernard Duglou, et le bon sera le quatrième, histoire de leur faire perdre un peu de temps. Si on les fait parler intelligemment des préoccupations récentes de Bernard, les skins, les anges de Daniel et bien sûr les vendeurs de Ôï Records peuvent mentionner sa fureur après les résultats de l'Eurovision.

● **En montant un piège.** Les PJ peuvent aussi protéger les ambassadeurs et attendre l'arrivée de Bernard. Ce ne sera pas simple : ils ne savent pas quelle sera la prochaine victime, ni quand aura lieu l'attaque, mais avec de l'organisation et des renforts (des équipes d'humains spécialisés, par exemple) ce n'est pas impossible. Si Bernard est surpris, sa réaction sera violente. Bonne chance...

Qui gna gna gna le monde est beau (2)

Bernard Duglou habite dans le XVII^e arrondissement, rue du Pas de l'Oie. Il partage un quatre pièces avec un pote, sauf que le pote en question n'est nulle part en vue.

Selon l'heure d'arrivée des personnages, à vous de voir si Bernard est présent ou non. Cela dit, entre ses prières et ses agressions, notre skin a un emploi du temps chargé : les petits anges ont toutes les chances de tomber sur un logis vide. Ils n'auront pas à s'interroger longtemps sur les motivations de leur client. Accroché au mur se trouve un poster de Dana International... avec une cible dessinée sur la gueule. Sur la table de salle à manger qui sert de base à Bernard, sont étalés les articles de *Télé 7 Jours* avec la liste de tous les pays participant à l'Eurovision : certains sont rayés, correspondant aux ambassades que Bernard a déjà visité. Il y a les plans de certaines ambassades, avec des annotations. À côté d'une canette de Krô vide se trouve la télécommande du magnétoscope : dedans, Bernard a laissé la cassette sur laquelle il a enregistré le concours de l'Eurovision. Il la visionne de temps en temps pour vérifier qui a donné des points à qui.

On a parlé d'un pote absent. On pourrait même dire parti. Il y avait un colocataire, les deux chambres en témoignent, sauf que l'une d'elle a été

Le lendemain matin, avec une gueule de bois de tous les diables, ses souvenirs sont devenus flous. Vous l'avez remarqué, il n'est pas très malin, Bernard.

Il s'est passé un truc avec l'ambassadeur italien, mais quoi? Rien que d'y penser, il a mal à la tête... Bref, après avoir bu un litre de café et trois petites Krôs, il repart en campagne...

Les personnages apprennent quelques heures plus tard, par un coup de téléphone angoissé de la belle Janelle, que Luigi Viennetti, l'ambassadeur d'Italie, a disparu. Janelle ajoute que Viennetti était un ange ; sa disparition prouve sans doute qu'il a été tué. Il est de retour au Paradis, mais le temps qu'il fasse son rapport et qu'on le transmette aux personnages, le scénario sera fini. Cette histoire de skin, pas trop dangereuse au début, commence à prendre des proportions inquiétantes.

Comme un oiseau survolant la terre

Assez réagi, il faut agir. Nos anges n'ont pas forcément attendu la disparition de Viennetti pour monter un plan. Il y a trois façons de trouver Bernard.

● **Par les services de l'archange Daniel.** Les joueurs familiarisés avec le monde d'INS/MV peuvent se douter (le skin, la batte, la téléportation, la détection du Mal qui n'a rien donné) qu'ils ont affaire à un ange, et sans doute à un de chez Daninou.

De nombreux anges de Daniel campent à Notre-Dame. Dans les sous-sols, dans les salles de télé



Bernie

2. Celui qui a le vers exact écrit au journal.

vidée. L'occupant a déménagé très récemment (la brosse à dents oubliée est encore humide), emmenant toutes ses affaires.

Sur une commode se trouve une photo de Bernard Duglou complètement bourré, affalé sur l'épaule d'un autre mec. C'est le mystérieux colocataire, même si les personnages n'en savent rien.

Bernard va finir par revenir. Si les personnages l'attaquent, baston. Mais la bagarre n'est pas nécessaire. Bernard n'est pas conscient d'avoir fait quelque chose de vraiment, vraiment mal. Il est plutôt content de voir arriver des collègues... et si on lui demande de s'expliquer sur ses actes, tout faux, il répond qu'il venge l'honneur de la France.

Il ne se souvient que de manière très floue d'avoir tué Luigi Viennetti. Quand il réalisera la situation, sa réaction dépendra de l'attitude des PJ. Si ceux-ci sont plutôt «bons flics», il décide de faire confiance à la justice des Forces du Bien et de se rendre: après tout, c'était un accident. S'ils sont agressifs, il en augure mal de la suite des événements et tue toute personne tentant de s'opposer à sa fuite.

L'enfant c'est moi l'oiseau c'est toi

Les personnages croient avoir résolu l'affaire. Pourtant, ils en sont loin. S'ils interrogent Bernard Duglou plus que superficiellement, celui-ci leur parle spontanément de Marcel Martin, son colocataire.

«Marcel, dira-t-il, m'a filé un sacré coup de main. Je n'étais pas sûr de me lancer, au début, mais il m'a convaincu d'y aller. C'est de la faute des ambassadeurs, qu'il m'a dit. Il m'a fourni les plans des ambassades, il a téléphoné pour connaître les emplois du temps... Il m'a fait boire un bon coup avant de m'envoyer voir Luigi Viennetti. Il avait beaucoup insisté sur Viennetti, d'ailleurs.

LES PNJ Pour INS/MV

► Bernard Duglou, ange de Daniel

Fo 5 Vo 1 Pe 3 Ag 5
Pr 4 Ap 2 PP 24

Talents: Corps à corps (2), Esquive (2),
Arme de poing (3), Arme de contact (4),
Course (2).

Pouvoirs: Augmentation temporaire de Force
(2), Coup de poing (2), Assommer (2),
Attaque sonique (2), Armure corporelle (2),
Régénération (1), Téléportation (2),
Chair en pierre (2).

► Marcel Martin, démon de Malphas

Fo 2 Vo 5 Pe 3 Ag 3
Pr 2 Ap 3 PP 34

Talents: Baratin (5), Discussion (4),
Séduction (2).

Pouvoirs: Dents (2), Peur (3), Charme (3),
Invisibilité (2), Détection du danger (3),
Lire les pensées (2), Lire les sentiments (3),
Discorde (3).

Il voulait que j'aille me le faire dans les premiers. Et qu'est-ce qu'il m'a fait boire avant...»

Bref, les personnages vont rapidement comprendre que ce fameux Marcel Martin a orchestré toute l'affaire. Marcel Martin, qui est sur la photo, et qui s'est cassé avant leur arrivée, dites donc...

Quelques minutes plus tard, ils reçoivent un coup de fil de Janelle, pas contente. «Vous êtes nuls, dit-elle élégamment. Incompétents. Et je vous préviens, les sanctions vont voler bas... Un autre homme à nous vient d'être tué... Pierre Marcœur, l'ambassadeur des Pays-Bas, en fait un soldat de Dieu... Et c'est bien cet affreux skin le responsable: Marcœur a été tué en pleine salle de réunion. Cinq témoins ont vu le skin apparaître et lui éclater la tête avec sa batte avant de se téléporter... C'est une catastrophe! Surtout qu'il va falloir éliminer les témoins, c'est toute une histoire...»

Les personnages seront abasourdis par la nouvelle... Surtout qu'elle est impossible. Car qu'ils l'aient tué ou qu'ils l'aient fait parler, au moment du crime, Bernard Duglou était avec eux. Quelqu'un veut lui faire porter le chapeau, mais ce n'est pas Bernard qui a tué Pierre Marcœur.

La la la la, la la la la la

Aux personnages de convaincre Janelle de la vérité. Bien sûr, celle-ci leur demande aussitôt de trouver le véritable assassin, et vite, avant qu'elle leur colle tout le blâme de cette enquête minable sur le dos.

La tâche paraît impossible: pourtant, l'affaire devient très simple dès que les PJ auront réalisé une chose: Luigi Viennetti et Pierre Marcœur travaillaient ensemble. Il suffit, pour tout comprendre, d'oublier le contexte (l'Eurovision, Bernard, Dana International, tout ça) et de se concentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire les vraies victimes.

La seule chose importante de toute cette histoire est la mort de Luigi Viennetti et de Pierre Marcœur. Pourquoi ont-ils été tués? Il suffit de se renseigner à Notre-Dame pour apprendre que Viennetti, Marcœur et une ange au service d'Emmanuel nommée Isabelle Rappaport bossaient à plein temps sur une opération de contre-espionnage. Ils étaient persuadés qu'un réseau démoniaque avait infiltré les hautes sphères de la diplomatie française et ils avaient constitué un fichier de suspects... qu'ils devaient transmettre très bientôt à leur hiérarchie.

Ils avaient raison. Et pour les en empêcher, les démons ont décidé de les éliminer.

Mais la mort brutale des trois enquêteurs aurait été une mauvaise idée. Elle aurait conforté la hiérarchie du Bien dans l'idée que les trois anges avaient raison. L'enquête aurait donc été reprise après eux... Il fallait les tuer, mais sans que les soupçons des Forces du Bien soient éveillés.

Les démons ont donc soigneusement préparé toute une opération «rideau de fumée» pour dissimuler les deux meurtres dans une affaire qui n'avait rien à voir. Marcel Martin, un très habile démon de Malphas, qui infiltrait le milieu skin et les anges de Daniel depuis des années, cherchait une idée. L'idée de la vendetta de l'Eurovision lui est venue en entendant ce crétin de Bernard Duglou pester à qui voulait l'entendre contre l'élection de Dana International.

Bernard Duglou est très puissant et très bête. Marcel Martin, s'installant comme colocataire, l'a manipulé comme une marionnette. Mais si Bernard a tué Luigi Viennetti par réflexe, en voulant se défendre, il n'avait aucune raison de tuer Marcœur. Un démon de Baal, allié de Marcel Martin, s'en est donc chargé à sa place, en s'habillant en skin avec une batte gravée «Bernie».

Tout le monde aurait dû croire à un nouveau dérapage de la vendetta. Sauf que Bernard était à ce moment entre les mains des personnages, et qu'il n'avait donc pu commettre le crime...

Si les PJ ne comprennent rien, Janelle les pousse à se renseigner sur les activités de Viennetti. Après, à eux de réfléchir.

Isabelle a les yeux bleus

Deux des trois enquêteurs sur le «réseau démoniaque» sont morts. Mais il en reste un, ou plutôt une, Isabelle Rappaport, l'ange d'Emmanuel. La hiérarchie du Bien confirme qu'Isabelle se fait passer pour un démon (c'est le boulot des anges au service d'Emmanuel). Grâce aux informations obtenues par elle, Viennetti et Marcœur faisaient avancer leur enquête.

Aux personnages de comprendre que si le secret de Viennetti et de Marcœur était éventé, celui d'Isabelle l'est sans

doute aussi. Et que les démons n'attendront pas longtemps pour l'éliminer. Leur seule manière d'obtenir le rapport sur le réseau démoniaque et d'arrêter les assassins est de la contacter. La hiérarchie leur donne, à regret, l'adresse d'Isabelle...

à regret parce que sa couverture de démons s'en trouvera bien sûr flambée. Isabelle, sous son identité de démons aux ordres d'Andrealphus, travaille comme call-girl. Son réseau de clients est le même que celui de la fille retrouvée avec l'ambassadeur du Portugal: le corps diplomatique...

Après le meurtre de Marcœur, les PJ ont cinq heures pour tout comprendre et contacter Isabelle. Au bout de cinq heures (ou trois minutes après qu'ils l'aient trouvée, quel que soit le temps qu'ils aient mis) on sonne à la porte de l'appartement de la jeune femme. Marcel Martin et le démon de Baal font leur apparition pour la tuer. Tout simplement.

Si les personnages arrivent à la sauver, tous les noms des suspects, dont Isabelle se rappelle par cœur, sont remis à la hiérarchie du Bien et le réseau démoniaque est démantelé. Victoire totale. Sinon, bye-bye Birdie! Les méchants ont gagné! Échec total.



Le démon de Baal

G.E. Ranne

illustration: Mark Vigouroux



JRTM

Trahisons

Ce scénario est conçu pour des personnages ayant déjà un peu vécu, des joueurs aimant un minimum l'enquête et un MJ moyennement expérimenté. La présence d'un ou plusieurs elfes dans le groupe est conseillée.



Une question de date

L'aventure se passe au Troisième Âge, alors que les forces de Sauron occupent la forteresse de Dol Guldur. Vous pouvez choisir à votre guise l'une des trois périodes suivantes :

- **1100-2063** : Sauron y réside en personne, jusqu'à l'arrivée de Gandalf venu apprendre l'identité du maître de la forteresse.
- **2460-2941** : Sauron revient occuper Dol Guldur avec de nombreuses forces. Il est chassé par le Conseil Blanc.
- **2951-3019** : Trois nazgûls s'installent à Dol Guldur. Seule la guerre de l'Anneau « nettoiera » les lieux...

Ne mentionnez jamais le nom de Sauron avant 2820. Il est connu dans la région comme le Nécro-mancien ou le Sorcier de Dol Guldur.

Une soirée bien tranquille

Les personnages des joueurs (PJ) doivent se trouver à Esgaroth pour une raison quelconque. Ils peuvent s'y remettre de leurs précédentes aventures, être venu vendre quelques biens, consulter un sage ou porter un message à un habitant... Vous pouvez même leur trouver des raisons personnelles d'être là.

Quoi qu'il en soit, les personnages passent une soirée sympathique dans une bonne auberge de la ville. Le *Sanglier rôti* est un endroit fort accueillant où la cuisine est excellente, le vin abordable et les chambres confortables. Les aventuriers profitent de l'atmosphère chaleureuse de l'auberge devant un vin chaud aux épices ou une bonne bière... Une agréable flambée pétillante dans la cheminée de la salle commune tandis qu'un ménestrel, assis devant une grande harpe, chante doucement

quelques légendes anciennes. Les conversations des clients sont feutrées et les allées et venues du personnel passent inaperçues.

Parmi les clients tardifs, on peut remarquer une jeune femme de grande taille, mince, emmitouffée dans une immense cape et gardant sa capuche relevée... Ses vêtements sont de qualité, d'une coupe irréprochable et taillés dans d'excellents tissus. La lumière des diverses bougies qui éclairent la salle n'est pas suffisante pour distinguer les broderies qui l'ornent. Si quelqu'un s'approche, il verra que ce sont des motifs elfiques. Les vêtements de la jeune femme sont salis par la boue et même déchirés en certains endroits...

La voyageuse loue une chambre au propriétaire des lieux, maître Alcarin, puis s'installe seule à une table. En attendant la servante, elle appuie sa tête contre le mur. Elle a visiblement l'air épuisée. Si un personnage s'approche d'elle, elle s'effarouche et refuse d'engager toute conversation. Elle décline poliment toute proposition d'aide, répondant d'une voix presque inaudible, teintée d'un fort accent elfique. Elle fait de son mieux pour cacher les traits de son visage en jouant des ombres et de sa capuche. Si un PJ insiste pour voir ses traits, il n'apercevra que de superbes yeux de biche, épuisés et terrifiés. La jeune femme refuse de quitter sa table, et demandera l'aide des serveurs pour empêcher un importun de s'asseoir à la sienne.

Si vous ne désirez pas attirer trop tôt l'attention sur la jeune elfe, présentez son arrivée parmi d'autres : deux marchands d'Esgaroth venus parler affaires ; un voyageur portant épée et cotte de maille ; un couple d'amoureux réuni pour un dîner aux chandelles, etc. Décrivez-les avec autant de détails que l'elfe. Si les personnages ont un ennemi intime, présentez-leur quelqu'un qui lui ressemble (une pure coïncidence, mais c'est un truc idéal pour brouiller les pistes).

Une nuit plus agitée...

Plus tard dans la soirée, la jeune femme attire, à sa grande détresse, l'attention des clients de l'auberge. Quand l'aubergiste vient lui réclamer le prix de son repas et de sa chambre, elle se rend compte qu'elle n'a pas d'argent et offre de payer avec une bague qu'elle ôte de son doigt. Le tenancier refuse tout net le bijou, prétextant qu'il s'agit peut-être d'un objet volé. Le ton monte (tout du moins celui de l'aubergiste) mais la jeune femme finit par le convaincre. Peut-être est-ce sa détresse, peut-être sa beauté, mais maître Alcarin finit par accepter en grommelant.

La voyageuse mange rapidement son repas, comme si elle mourait de faim, et monte dans sa chambre. Elle s'appuie sur la rambarde de l'escalier à plusieurs reprises, car elle a des difficultés à graver les marches. Sans doute la fatigue du voyage...

Quand les personnages montent à leur tour à l'étage, l'un d'eux remarque des traces de sang sur la rambarde. Une main ensanglantée s'est posée à plusieurs reprises sur le bois... S'ils se renseignent avec un peu d'habileté, l'aubergiste leur indique facilement quelle chambre il a attribuée à la jeune femme. S'ils ne s'intéressent pas du tout à elle, réorientez-les sur sa piste : maître Alcarin vient les voir, un peu gêné. Il ne sait pas trop quoi penser de cette étrange cliente, et la bague semble avoir une grande valeur... une bien trop grande valeur pour payer une simple nuit à l'auberge. Il connaît maintenant les personnages depuis plusieurs jours et considère qu'il s'agit de « gens honorables ». « Ne voudriez-vous pas me rendre un service ? Pourriez-vous aller discuter un peu avec la voyageuse de tout à l'heure ? Je voudrai juste savoir si c'est quelqu'un de bien. Vous comprenez, je ne veux pas avoir d'ennuis avec le guet. On aurait dit une grande dame, mais

on n'est jamais trop prudent... Vous êtes des gens de qualité, vous saurez mieux faire que moi...» Si les personnages demandent à voir la bague, ils se rendent compte qu'elle est manifestement de nature elfique. Tant son travail que la qualité de la pierre ne laissent pas le moindre doute... un bijou de cette valeur permettrait de vivre en pension complète au *Sanglier rôti* pendant plus d'un an! Maître Alcarin accepte sans difficulté de céder la bague à la personne qui lui paiera les dépenses de la jeune femme. On dirait que le bijou lui brûle les doigts.

Visite nocturne

Si les personnages frappent à la porte de la jeune femme, personne ne répond. Il suffit d'un peu de culot ou de hardiesse pour ouvrir la porte... Elle n'est pas fermée à clef.

Une seule chandelle éclaire la chambre. L'elfe est étendue sur le lit, toute habillée, au-dessus des couvertures. Elle semble dormir, mais est en fait inconsciente et gravement blessée (il ne lui reste que 3 PC). En écartant la cape qui la recouvre, sa blessure est immédiatement visible : une double fracture ouverte au bras droit, qu'elle a tenté de panser seule, sans grand résultat.

Les personnages peuvent la soigner eux-mêmes ou faire venir un médecin. La jeune fille reprend conscience une petite heure après les soins. Quand elle s'éveille, elle commence par s'affoler en voyant tant de gens autour d'elle. Elle tente de se relever, de s'enfuir... Mais il est très facile de l'empêcher de se lever. Après quelques minutes de panique totale, puis de suppliques, elle finit par fondre en larmes... Un peu de patience et de douceur (ou l'aide de la magie) permettent de la calmer. Ses sanglots s'espace puis disparaissent... Il suffit ensuite de lui demander de conter son histoire, elle ne demande qu'à se confier.

Le récit de Mindiniel

La jeune elfe déclare se nommer Mindiniel. Elle vient du palais du roi Thranduil, à Mirkwood. Son père, le seigneur Halmegil, est l'un des plus grands guerriers de la forêt, un des généraux du roi Thranduil. Mindiniel parle de lui avec beaucoup d'admiration et de respect (il l'a élevée seul, sa mère étant partie pour les cavernes de Mandos peu de temps après sa naissance).

Mindiniel raconte qu'elle a dû s'enfuir de Mirkwood. Le roi Thranduil avait ordonné son arrestation et son exécution... L'accusation qui pèse sur elle est en effet très grave : on lui reproche d'avoir trahi son peuple en volant le *Livre des promesses*. Elle assure ses auditeurs de son innocence et ne comprend pas du tout ce qui lui arrive. Pourtant, tout joue contre elle : le *Livre des promesses* est un recueil de poèmes, apparemment anodin. Mais il devient un extraordinaire instrument prophétique dans les mains d'une femme fiancée, d'une « promise »... Or, Mindiniel est la seule elfe actuellement fiancée à la cour de Thranduil... C'est l'un de ses livres favoris, qu'elle allait souvent consulter dans le trésor royal. De plus, on a retrouvé le coffret qui le contenait, vide, dans ses appartements. Enfin, elle dispose d'un excellent mobile : son fiancé a été enlevé par les forces du Nécromancien lors

d'un combat pour défendre Mirkwood. Elle aurait pu vouloir se servir du *Livre des promesses* pour connaître le moyen de le sauver...

Les personnages objecteront peut-être que ce crime n'est pas si grave, et que l'on peut beaucoup pardonner à une jeune elfe amoureuse. Une condamnation à mort peut sembler extrême pour un vol. Mais le *Livre des promesses* est un objet très dangereux, qui peut transformer celui qui l'utilise à mauvais escient en le plus vil des traîtres (voir l'encadré ci-contre).

Le complot contre Mindiniel a été bien monté. En l'absence de son père parti en tournée d'inspection dans le sud de Mirkwood, elle a complètement perdu ses moyens et n'a pas pu se disculper. Elle n'a dû la vie sauve qu'à la fuite. Poursuivie par les gens du roi, elle a fait une longue chute dans la rivière, où elle s'est blessée, et a gagné Esgaroth avec difficulté.

Elle peut donner quelques détails supplémentaires, si les PJ prolongent la conversation.

- Son accusateur principal est Baranthir, le second conseiller du roi. Ce puissant mage est un homme sévère à la réputation sans tache. Le roi l'a cru sans sourciller.

- Le *Livre des promesses* est conservé dans le trésor royal, que tous les familiers du roi peuvent visiter sans problème. Les trésors du peuple sindarin sont exposés aux regards de tous, pour le plaisir des yeux et de l'âme. Nul n'aurait songé à les voler...

- Le roi Thranduil est rentré dans une colère noire en apprenant le vol. Comme le livre n'a pas été retrouvé, il a jugé Mindiniel immédiatement, sans attendre le retour de son père.

- Son évasion a été relativement facile, car la pièce où elle était enfermée comportait une fenêtre. Il lui a suffi de nouer ses draps pour confectionner une corde (comme dans ces grands romans d'amour qu'elle aime tant) et de partir dans les bois. (Son évasion a été facilitée, mais Mindiniel ne s'en est pas rendu compte.)

Constatant que les personnages lui prêtent une oreille attentive, Mindiniel les supplie de l'aider. Elle leur demande de l'escorter jusqu'au sud de la forêt de Mirkwood, retrouver son père Halmegil, parti inspecter les patrouilles d'éclaireurs elfes.

La vérité

Mindiniel est bien victime d'un complot, ourdi par Baranthir, le propre conseiller du roi Thranduil. Par sa position, il a eu accès aussi bien au trésor qu'aux appartements de la jeune fille... En effet, Baranthir est tombé sous la coupe d'Enguerrand, un marchand de fourrures d'Esgaroth, et le principal agent de Sauron dans la région du Long Lac.

Enguerrand a pour mission de répandre le chaos et de semer la zizanie entre elfes et humains dans le Rhovanion. Cela faisait longtemps qu'il cherchait à prendre le contrôle d'un membre de la cour de Thranduil. L'occasion s'est présentée il y a quelques mois. Le mage Baranthir aime bien jouer avec les forces occultes. Alors qu'il menait quelques expériences sur un sortilège complexe, les énergies magiques lui ont échappé et lui ont infligé une grave blessure mentale. Il est depuis affligé de violents maux de tête, qu'il a pris l'habitude de soigner avec une herbe rare, l'arunya. La

Le « Livre des promesses »

Cet ouvrage du Second Âge a été rédigé dans les splendides cavernes de Menegroth. Ce recueil de poèmes, de lais et de ballades, tous plus émouvants les uns que les autres, conte les plus belles histoires d'amour du peuple elfe. La beauté de sa couverture, de cuir précieux orné d'or et de gemmes, n'est égalée que par ses enluminures intérieures. La calligraphie serait de Daeron, le plus grand des ménestrels qui vécut à l'est de la Grande Mer, et dont les compositions furent inspirées par la beauté de Lúthien et son amour pour elle. Nombre de ses œuvres figurent d'ailleurs dans cet ouvrage.

Le « Livre des promesses » recèle aussi un étrange pouvoir. On dit que lorsqu'une jeune fiancée ouvre ce livre au hasard, en pensant à son amour, elle peut trouver, une fois et une seule, une réponse prophétique à n'importe laquelle de ses questions... Mais ce livre recèle un grand danger. Si la fiancée se sert de sa magie pour poser une question sur Sauron ou un de ses sbires, le seigneur ténébreux établit immédiatement un lien mental avec elle et l'imprudente tombe sous sa coupe, corps et âme. On chuchote que cette « réorientation » du livre aurait eu lieu quand Lúthien s'en servit pour retrouver Beren captif à Tol-in-Gaurhoth, et que Sauron posa son empreinte maléfique sur le livre...

racine de cette herbe induit un sommeil rapide, très réparateur, mais crée une forte dépendance si on la consomme plus d'une fois par semaine. Comme Baranthir doit en prendre presque tous les jours, il est devenu complètement « accro ». Grâce à ses informateurs, Enguerrand a appris que l'elfe s'approvisionnait régulièrement chez les apothicaires d'Esgaroth. Il s'est arrangé pour devenir le seul fournisseur d'arunya de la région. Par orgueil, Baranthir n'a avoué à personne qu'un de ses sortilèges lui avait échappé... et encore moins que l'arunya était devenu essentiel à sa survie. Il est ainsi tombé sous l'emprise d'Enguerrand. Quelques crises de manque soigneusement orchestrées ont suffi pour que le conseiller accepte de rendre « quelques menus services » au marchand. Attendant le moment propice (le départ d'Halmegil pour une inspection dans le sud), il a volé le *Livre des promesses* et placé le coffre vide dans les appartements de Mindiniel. Dès la découverte du vol, il a fait remarquer qu'elle était la seule à pouvoir utiliser la magie du livre, et qu'elle disposait d'un mobile. Il a habilement conduit Thranduil à l'accuser puis l'arrêter. En fait, Enguerrand ne vise pas Mindiniel, mais son père. Il espère le pousser à se révolter contre son roi. Thranduil perdra ainsi l'un de ses meilleurs généraux. Bien sûr, le marchand n'a pas expliqué à Baranthir ses motifs réels. Pour le mage, il veut juste compromettre Mindiniel, pour se venger d'un sale tour que lui a joué son père. Il prétend ne pas vouloir sa mort, mais juste son bannissement afin de blesser Halmegil dans son orgueil. Il a conseillé à Baranthir de favoriser son évasion, en la dirigeant vers Esgaroth, si la réaction du roi Thranduil était trop violente (ce qui a bien été le cas).



En effet, Enguerrand veut capturer Mindiniel pour la manipuler, afin qu'elle utilise le livre à son profit. Il veut l'obliger à poser une question « prophétique », qui lui révélera l'emplacement des défenses de Mirkwood.

Pour le moment, ni le livre ni la fille ne sont en son pouvoir... Il a rendez-vous dans quelques jours avec Baranthir, qui lui remettra le livre. Et il a envoyé tous ses espions quadriller la région et Esgaroth à la recherche de la jeune fugitive.

Tentative d'enlèvement

L'un des espions d'Enguerrand a réussi à localiser Mindiniel. Il se trouvait au *Sanglier rôti* et son attention a été immédiatement attirée par le petit esclandre autour de la bague. Il a prévenu son patron, qui a chargé quelques-uns de ses hommes de main de capturer la jeune femme.

Si les personnages partent dès le lendemain (après, par exemple, une guérison magique de la blessure de Mindiniel), l'attaque se fera sur la route, lors de la première nuit. S'ils attendent que la jeune fille se remette de sa blessure avant de partir, la tentative d'enlèvement se fera la nuit, dans sa chambre. Si les personnages n'ont pris aucune précaution, Mindiniel appelle au secours quand ses ravisseurs s'enfuient avec elle dans la ruelle qui jouxte l'auberge. Organisez alors une belle poursuite dans les rues d'Esgaroth. Si les nouveaux amis de Mindiniel veillent sur elle, la bagarre aura lieu dans sa chambre.

Si les ravisseurs sont capturés, deux solutions s'offrent à vous. Ils peuvent parler, livrer quelques indices sur leur employeur (c'est un intermédiaire, un truand nommé Formen, pas Enguerrand lui-même)... Vous pouvez ainsi lancer une enquête en ville et remonter le fil jusqu'à Enguerrand. Les agresseurs peuvent aussi se laisser exterminer jusqu'au dernier (bêtise ou dévouement?). L'enquête passera alors par la rencontre du père de Mindiniel.

Les PJ peuvent aussi choisir de remonter les deux pistes simultanément. De toute façon, Mindiniel insiste pour aller voir son père le plus rapidement possible.

L'enquête en ville

Il faut remonter la filière des malfrats jusqu'à Enguerrand. Voici quelques faits que l'on peut apprendre en ville.

- Les « mauvais garçons » d'Esgaroth se tiennent tranquilles ces derniers temps. On chuchote qu'ils ont trouvé un employeur.

- Certains apothicaires de la ville ont eu quelques « accidents ». L'un d'eux en est même mort. Les autres sont terrorisés.

- Enguerrand, le marchand de fourrures, a diversifié ses activités et ouvert une boutique d'apothicaire. Et il n'a pas eu d'accident, lui...

- Enguerrand emploie de nombreuses équipes de trappeurs qui parcourent la forêt et toute la région du Rhovanion. Ses employés n'ont pas tous bonne réputation.

N'hésitez pas à improviser toutes sortes de pistes et de rumeurs, rapprochant ou éloignant les personnages d'Enguerrand. Filatures en ville, interrogatoire de malfrats, visites des tavernes mal famées, rencontre de trappeurs ou de contrebandiers feront tout le sel de cette enquête. Une fois le gibier localisé, observer sa demeure et ses habitudes est une bonne solution. Il vaut mieux que les personnages évitent l'action en force, car le marchand est respecté. Personne ne croira leurs accusations s'ils n'ont pas de preuves. Ils peuvent monter un cambriolage pour trouver des documents compromettants chez Enguerrand : la correspondance avec Baranthir, à qui il transmet ses « demandes » par pigeon voyageur ; la lettre où le mage elfe convient d'un point de rendez-vous pour lui remettre le *Livre des promesses*.

« Je vous retrouverai avec l'objet le 12 de ce mois, à la clairière du vieux chêne, non loin de la source du Gulduin. » (Le Gulduin est un minuscule affluent du Taurduin.) Modifiez la date indiquée dans la lettre pour que les personnages ne disposent que de très peu de temps pour se rendre au rendez-vous. L'endroit indiqué est très facile à trouver pour quelqu'un qui connaît un peu Mirkwood. N'importe quel chasseur d'Esgaroth pourra leur servir de guide...

À la recherche d'Halmegil

Les personnages prennent enfin la route de Mirkwood en compagnie de Mindiniel. Ils doivent s'enfoncer dans les profondeurs des bois, à peu près à hauteur d'Esgaroth, pour avoir une chance de trouver son père. Ils sont suivis par les mercenaires d'Enguerrand, qui ont pris le relais des truands dès que leur cible a quitté la ville.

Les bandits attendent un moment propice pour attaquer. Entretenez une ambiance lourde, soupçonneuse, presque paranoïaque. Les personnages ont la sensation d'être suivis... Des yeux les observent... Les animaux se taisent sur leur passage... Mais l'ennemi reste toujours invisible. Si

les joueurs aiment beaucoup l'action, ménagez une ou plusieurs attaques, une poursuite, une rencontre avec les araignées géantes qui hantent les bois de Mirkwood ou avec ses habitants plus ou moins exotiques : des elfes à la recherche de Mindiniel ; une patrouille qui surveille les bois (et qui peut les diriger vers Halmegil) ; une bande d'orques du Sorcier de Dol Guldur en maraude... Après quelques jours d'une marche épuisante pour les nerfs, Mindiniel et ses sauveteurs retrouvent Halmegil et ses éclaireurs. Celui-ci apprend avec stupéfaction, puis colère, ce qui est arrivé à sa fille. Il veut revenir tout de suite au palais de Thranduil pour exiger des explications du roi. Mais il faut le dissuader d'emmener Mindiniel avec lui, car sa présence compromettrait tout. Halmegil peut effectivement apprendre des choses intéressantes à la cour. Si les personnages souhaitent l'accompagner, ils doivent trouver un moyen de se déguiser pour passer inaperçus dans sa suite. Il leur faudra aussi s'arranger pour garder Mindiniel en sécurité pendant ce temps. Le groupe peut aussi se diviser... Une autre possibilité est de laisser Halmegil partir seul et de convenir d'un rendez-vous ultérieur.

Dans le palais de Thranduil

Si les personnages accompagnent Halmegil au palais de Thranduil, laissez-les enquêter discrètement chez les elfes, en entretenant toujours une atmosphère de paranoïa. Faites-leur croire qu'ils sont sans cesse sur le point d'être découverts... Un garde qui fronce le sourcil quand ils passent près de lui... Une alarme qui résonne dans les Salles du Roi... Des bruits de pas dans le couloir quand ils fouillent une pièce... Un seigneur elfe qui pose de nombreuses questions à Halmegil, alors que les personnages se tiennent à ses côtés, déguisés... Tout l'intérêt de cette partie du scénario est dans l'ambiance que vous entretenez : suspicion des elfes, peur d'être découvert, fouille des lieux sans se faire repérer.

L'accueil réservé au père de Mindiniel est assez frais. Même si lui-même n'encourt aucun reproche, il est « souillé » par la faute de sa fille. Il faudra déployer des trésors de diplomatie pour empêcher de sortir de ses gonds et de prendre la défense de son enfant chérie, les armes à la main. Après quelque temps d'enquête, les personnages apprendront que Baranthir est absent. Il est parti récemment en forêt, accompagné d'une escorte de deux éclaireurs. D'après la rumeur, c'est un grand botaniste qui part souvent herboriser. En fait, il se rend souvent dans les bois pour rencontrer Enguerrand et acheter l'arunya qui lui manque. Pour retrouver Baranthir, deux possibilités :

- Suivre sa piste. C'est assez difficile mais possible, avec un bon ranger ou l'aide de la magie.

- Fouiller discrètement ses appartements. Son courrier avec Enguerrand est bien caché et pas vraiment compromettant. Toutefois, la lettre la plus récente lui fixe un rendez-vous « à la clairière du vieux chêne, non loin de la source du Gulduin, pour la livraison habituelle ».

Si Halmegil est retourné seul au palais, il retrouve les personnages au rendez-vous fixé, avec l'information requise. Le seigneur elfe s'est égale-

ment rendu compte que ses appartements personnels ont été habilement fouillés et que son poignard de chasse préféré a disparu.

L'embuscade

Baranthir va remettre le *Livre des promesses* à Enguerrand lors de ce fameux rendez-vous. Mais l'agent de Sauron n'a pas l'intention de respecter sa parole et a prévu d'éliminer le mage. Baranthir est un maillon faible dans ses plans, et Enguerrand se doute bien qu'après ce coup d'éclat, il ne lui sera plus vraiment utile. De plus, il risque de conduire les elfes sur sa piste.

En bon fourbe retors, Enguerrand veut qu'Halmegil soit accusé du meurtre de Baranthir, afin de le détruire définitivement. Baranthir doit remettre au marchand (sur sa demande) le fameux livre prophétique, mais aussi un poignard appartenant au général, gravé de cirths (des runes) à son nom. Une fois Baranthir tué, Enguerrand enfonce le poignard dans le dos de sa victime. Il ne restera plus aux elfes qu'à découvrir « l'arme du crime » et à accuser Halmegil d'avoir assassiné l'accusateur de sa fille pour se venger.

Accompagnés d'Halmegil et de ses éclaireurs, les personnages débarquent dans la clairière au moment même où Baranthir et Enguerrand font leur petit échange... Le marchand est accompagné d'une forte escorte de mercenaires, dissimulée dans les arbres. En les voyant, Enguerrand s'écarte précipitamment et lance des ordres à ses hommes.

Une volée de flèches part de l'orée de la clairière pour frapper... Baranthir! Puis la bataille prend toute son ampleur. Adaptez les forces en présence selon la puissance des personnages...

Sentant la mort venir, Baranthir comprend qu'il a été dupé. Il change de camp et aide les personnages de son mieux. À la fin du combat, il expire, frappé par une flèche empoisonnée. Il meurt dans le plus pur style hollywoodien, en faisant une confession sincère dans les bras de Mindiniel, lui jurant qu'il ne voulait pas lui faire de mal. Halmegil et ses hommes pourront tous témoigner et rapporter au roi les aveux de son conseiller.

Le retour chez Thranduil

Il ne reste plus aux personnages qu'à accompagner Halmegil et Mindiniel au palais, pour recevoir remerciements et récompenses. Parmi les présents que l'on peut leur faire, Mindiniel leur propose d'utiliser son « droit de la fiancée » pour interroger le *Livre des promesses*, et obtenir une réponse prophétique à la question d'un des personnages... Attention, il ne faut pas poser de question sur Sauron! Quant à la délivrance du fiancé de Mindiniel, c'est une autre histoire...



Anne Vétillard

illustration : Mark Vigouroux

(Merci à Valérie Pomel pour le brainstorming)

Baranthir et Enguerrand

L ES PNJ

Pour JRTM

► Mindiniel, barde niveau 4

Élevée à la cour de Thranduil et n'ayant jamais quitté les environs du palais, Mindiniel n'a aucune expérience du monde. C'est une parfaite ingénue. Les épreuves qu'elle vient de subir l'ont paniquée, et elle est prête à faire confiance à la première personne qui lui témoignera de la gentillesse. Seule, elle s'attirera les pires ennuis...

Sa beauté est remarquable, tout en clairs et en obscurs.

Une peau pâle comme le plumage du cygne, des cheveux noirs comme l'ébène, des yeux verts comme une feuille au printemps...

FO 68 AG 90 CO 51 IG 93 IN 93 PR 99 AP 105
17 PC, aucune armure, BD 5, 12 PP.

Listes de sorts : Puissance des chants, Connaissance des objets, Connaissance.

► Baranthir, mage niveau 9

Piégé par sa soif de connaissances, Baranthir ne se rend pas compte de ce qu'il est devenu. L'emprise de la drogue lui a fait perdre l'usage de quelques listes de sorts, et surtout ne lui permet plus d'appréhender le monde tel qu'il est. Sa vision des valeurs est faussée et il se laisse facilement manipuler par Enguerrand. La beauté du peuple elfique est toujours présente en lui, mais la folie qui le guette transparaît quelquefois dans ses traits.

FO 50 AG 77 CO 49 IG 100 IN 66 PR 87 AP 95
29 PC, aucune armure, BD 15, épée courte (25), 20 PP.

Listes de sorts : Main essentielle, Illusions, Lois des sorts, Perceptions essentielles, Voies de la terre, Voies de la lumière, Lois de l'ouverture.

► Halmegil, guerrier niveau 8

Ce fier guerrier sindarin a deux amours dans sa vie : sa fille Mindiniel et la forêt de Mirkwood. Loyal envers son roi, il se trouve dans une position extrêmement difficile. Trahir son sang ou son roi... Ce dilemme ne le rend pas très facile à vivre. Il peut se montrer assez sec et dur, voire insensible. Mais il a des moments de « faiblesse » où il craque, et où sa tendresse revient à la surface...

FO 98 AG 100 CO 90 IG 90 IN 93 PR 79 AP 90
91 PC, cote de mailles, BD 50, bouclier (10), épée large (95), arc long (120).

Équipement notable : Bouclier de dissimulation (+25).

► Enguerrand, marchand/scout niveau 10

Manipulateur-né, Enguerrand s'est toujours arrangé pour ne pas payer de mine... Personne ne prête attention à ce commerçant spécialisé dans les fourrures de petits animaux : martres, fouines, etc.

C'est le métier idéal pour cet agent de Sauron, car cela lui permet de rencontrer des « trappeurs » sans éveiller l'attention. Il travaille pour le maître de Dol Guldur, mais ne connaît pas sa véritable identité. Sauron lui a laissé le choix de ses méthodes et met de temps en temps une bande d'orques à sa disposition.

FO 73 AG 99 CO 55 IG 85 IN 86 PR 34 AP 45
58 PC, armure de cuir souple dissimulée sous ses vêtements, BD 40, épée courte (90), dague (85/90), 15 PP.

Liste de sorts : Maîtrise des esprits.

Équipement notable : Dague invisible (dans son fourreau uniquement), qui retourne automatiquement dans la main, Manteau d'ombre (+40 à la dissimulation).

► Les hommes de main d'Enguerrand, guerriers niveau 2

30 PC, armure de cuir souple, BD 20, épée large (40), fronde (45).

► Les mercenaires, guerriers niveau 3

50 PC, armure de cuir rigide, BD 30, bouclier (10), épée large (50), arc court (40).

► L'escorte d'Halmegil et les patrouilles elfes, guerriers de niveau 2

35 PC, armure de cuir rigide, BD 30, épée longue (50), arc long (50).

NEPHILIM

La fiancée du professeur

Ce scénario non linéaire s'adresse à des joueurs de tous niveaux, dirigés par un meneur de jeu ayant un peu d'expérience. La possession du livret consacré à l'arcane VII, « Le Chariot », peut s'avérer utile. Quant aux personnages, mieux vaudrait qu'ils aient déjà vécu quelques aventures, histoire de s'être bien adaptés à l'époque contemporaine...



Introduction

Près de Quimper, septembre 1998. C'est le début de l'automne et, bien sûr, il pleut à plein temps. Les Nephilim ont été invités à passer quelques jours de vacances chez un vieil ami, un satyre nommé Ebalem. Celui-ci, alias François Corsac, est propriétaire d'un hôtel-restaurant sur la côte. Lorsqu'il a contacté les PJ, quelques jours plus tôt, il leur a paru vaguement troublé et anxieux. Ebalem ayant depuis toujours une solide réputation de bon vivant, cette attitude ne lui ressemble pas et a sans doute éveillé la curiosité de nos Nephilim.

Si cela ne suffit pas, de nombreuses raisons peuvent les pousser à accepter son invitation, outre le fait de revoir un compagnon perdu de vue depuis longtemps. Rappelons que la Bretagne est une terre très chargée de traditions occultes. Il est possible que les PJ aient déjà eu le loisir de nouer des contacts dans la région. Ils peuvent alors voir cette petite escapade comme une occasion de rendre visite à d'anciennes connaissances. En dernier recours, la possibilité de quitter pour quelque temps leur refuge habituel risque de sembler alléchante à des Nephilim désireux de se faire oublier à la suite leur dernière aventure.

Depuis l'arrivée des PJ, Ebalem se montre un hôte sympathique et se conduit de façon tout à fait normale. Il s'arrange malgré tout pour esquiver toute conversation se rapportant à l'inquiétude que les Nephilim ont remarqué lors de son coup

de téléphone. D'ailleurs, on est encore en pleine saison touristique et le satyre passe l'essentiel de ses journées à travailler pour faire tourner son établissement, le *Saint-Charles*. Dans un premier temps, il est donc probable que les Nephilim s'emploieront à faire la connaissance des autres résidents de l'hôtel, ou bien s'enfermeront dans leur chambre pour poursuivre des études personnelles. Au bout de deux ou trois jours, voire un peu avant si les PJ le pressent de questions, Ebalem se décide enfin à leur confier ce qui le tracasse : « Je ne voulais pas vous ennuyer avec ça, mais il y a un problème qui m'inquiète depuis quelque temps. Il s'agit du frère de mon simulacre, Antoine. Cela va bientôt faire trois semaines qu'il est introuvable. Il vit tout près d'ici et, d'habitude, il passe me voir presque tous les jours. Ce genre d'absence, sans prévenir personne, ce n'est pas du tout son genre. Je sais que ce n'est qu'un mortel, mais j'ai passé une bonne partie de ces dernières années en sa compagnie, et sa vie m'est précieuse. Si je ne vous en ai pas parlé plus tôt, c'est que j'hésitais à vous mêler à des événements dont j'ignore tout. Finalement, c'est sans doute à vous que revient de faire votre choix. Alors, comme je suis très pris par mon affaire, j'ai pensé que vous pourriez peut-être m'aider à retrouver Antoine... »

La mission d'Ebalem

Sans vraiment mentir aux Nephilim, le satyre a omis une bonne partie de la vérité. Si Antoine

Corsac a bel et bien disparu, ce n'est pas simplement par affection qu'Ebalem désire retrouver sa trace. Mais revenons loin en arrière... Lors de sa précédente incarnation, Ebalem a connu quelques ennuis avec certaines factions templières. C'est l'arcane du Chariot qui est intervenu pour le tirer de ce coup dur. En contrepartie, Ebalem a accepté, par reconnaissance, de s'incarner dans le corps de François Corsac, restaurateur, afin d'espionner pour le compte de l'arcane VII. Il se trouve que le frère de François est un cybernéticien de talent, dont les travaux intéressent énormément les responsables du Chariot.

Spécialisé dans les interfaces homme-machine, Antoine Corsac fut parmi les tous premiers pionniers en la matière. Après de longues et brillantes études entre les États-Unis et l'Europe, il rentre au service de plusieurs firmes d'informatique. Hélas, son génie ne trouve pas d'écho auprès de ses employeurs, qui jugent ses propositions trop avant-gardistes. Déçu, le professeur Corsac regagne sa Bretagne natale pour y prendre une retraite prématurée. Mais l'appel de la science est trop fort, et il reprend bientôt ses recherches dans le laboratoire de fortune qu'il s'est aménagé au sous-sol de son refuge breton. Les Nephilim de l'arcane du Chariot, qui suivent sa carrière depuis longtemps, veulent à tout prix garder un œil sur la progression de ses découvertes. Ils décident donc d'employer Ebalem, qui a une dette envers eux, à cette fin. Le satyre n'entend pas grand-chose à la science, mais il lui suffit de rapporter

quelques conversations et de copier quelques notes ou disquettes de temps en temps pour satisfaire ses mandataires.

Avec la disparition du scientifique, cette petite logique bien rodée s'écroule, et Ebalem se retrouve dans un grand embarras. En effet, il ne veut pas se tourner vers l'arcane VII, du moins pas tant que la gravité de la situation ne le commande pas. Le satyre ambitionne depuis plusieurs années de rejoindre le Chariot pour profiter des nombreux avantages qu'il propose. Révéler à ses commanditaires qu'il a laissé Antoine Corsac échapper à sa surveillance reviendrait à saborder ses espoirs d'adoption. Il craint par ailleurs que l'arcane ne s'aperçoive de quelque chose s'il s'agit de la recherche du professeur. Le satyre a donc eu l'idée de faire appel aux PJ, afin qu'ils mènent leur petite enquête. Bien sûr, il ne peut rien leur révéler des travaux de Corsac, ni de l'intérêt que leur porte le Chariot. Ses commanditaires ont insisté sur la discrétion qui devait entourer la personne du scientifique, d'où l'hésitation d'Ebalem à mouiller d'autres Nephilim dans cette affaire. En fait, il espère de tout cœur que l'absence prolongée d'Antoine n'est pas liée à ses recherches ou à une quelconque affaire occulte... Malheureusement pour lui, c'est le cas, comme les PJ ne vont pas tarder à le découvrir.

Les forces en présence

Les émissaires de l'arcane VII

Commençons par quelques précisions sur l'arcane du Chariot. Les adoptés de cette Lame sont des Nephilim ouverts à la modernité et aux technologies récentes. Rassemblés en Écuries ou en Équipes, ils forment des groupes de travail s'intéressant à des domaines aussi variés que l'optimisation des facultés physiques et mentales de leur simulacre, l'insertion des Nephilim dans la société contemporaine ou l'analogie qui peut exister entre les mondes de Kabbale et les réalités virtuelles informatiques. C'est donc tout naturellement qu'ils ont été amenés à se pencher sur les avancées scientifiques mises en branle par Corsac.

Ayant en premier lieu songé à incarner l'un des siens dans le corps du professeur, pour s'approprier ses connaissances et son intelligence, l'arcane VII a finalement renoncé à cette stratégie. Celle-ci revenait à priver le cybernéticien de son génie humain, un paramètre apparenté au Ka-Soleil qui reste encore étranger aux Nephilim. Afin de ne pas gâcher les capacités du prodige, les hautes instances du Chariot se contentèrent donc de garder un œil sur lui via Ebalem.

Ses travaux furent néanmoins jugés trop importants pour être laissés à la responsabilité d'un simple orphelin. On demanda à un petit groupe d'adoptés de veiller sur lui de temps en temps... Trois Nephilim, que leurs activités liées à l'Écurie empêchent de surveiller en permanence le scientifique, s'arrangent pour se renseigner sur lui de temps à autre. Ils ont appris récemment sa disparition, et ont immédiatement commencé leur enquête. Ils se sont abstenus de prendre contact avec Ebalem, qu'ils ont des raisons de soupçonner de trahison, étant donnée son attitude ambiguë. À vrai dire, le satyre constitue même jusqu'à pré-

sent leur principal suspect, et il est probable qu'ils se leurrent encore quelque temps sur cette fausse piste. Dans la terminologie de l'arcane, ces agents ont le rang d'Écuyer.

● **Roamès, triton** : C'est l'élément « musclé » de la bande. Il aime régler les problèmes avec la violence froide propre à ses pairs. Plus fourbe que son air glacial ne le laisse supposer, il a aussitôt pris Ebalem en grippe, et ressentira sans doute la même chose pour les PJ. En général, c'est de lui que viennent les idées les plus extrémistes et les solutions radicales. Toutefois, il y a un bémol à apporter dans le cas de cette mission. Roamès adore le climat breton et essaye de faire durer le plaisir, même si cela implique de mettre un peu... d'eau dans son vin.

● **Ufalim, ondine** : Elle coordonne et dynamise la petite équipe. Très au fait des technologies les plus récentes, elle possède une connaissance au moins superficielle d'à peu près tous les domaines techniques, à l'exception des plus pointus. Sa participation active aux nombreux programmes d'entraînement organisés par le Chariot l'a amenée à maîtriser presque à la perfection les ressources de son simulacre.

● **Arius, ange** : Plus réfléchi et érudit que ses compagnons, il sert de planificateur et d'expert scientifique au groupe. D'après ses supérieurs dans l'arcane, il est l'élément le plus prometteur du trio. Ses compétences en cybernétique sont loin d'égaliser celles de certains autres adoptés, mais il est à même d'entrevoir les possibilités offertes par les travaux de Corsac. Il est conscient de leur influence dans les réalisations collectives de l'arcane VII, notamment dans la recherche de l'Agartha.

L'action des trois Nephilim est la suivante : durant tout le début de l'aventure, ce groupe et celui des PJ risquent de passer leur temps à se soupçonner mutuellement, voire à se mettre des bâtons dans les roues. Même s'il y a de fortes chances pour que les deux équipes s'aperçoivent de temps à autre sur les lieux importants de l'enquête et questionnent les mêmes personnes, considérez que les Nephilim des joueurs ont toujours une longueur d'avance (à moins, bien entendu, qu'ils ne se débrouillent vraiment mal). Il est probable que les deux factions de Nephilim n'auront pas l'occasion de se confronter ni de s'expliquer avant le rendez-vous orchestré par Romain Mermoch (voir plus bas).

Les Compagnons Illuminés de l'Infosphère

Cette société secrète humaine est affiliée à la Synarchie. Ses membres sont disséminés à travers le monde, mais communiquent énormément par Internet. Leur but est de contrôler totalement les réseaux de communication informatique et les technologies cybernétiques, afin de créer un monopole qui leur donnerait les pleins pouvoirs sur les mondes virtuels de demain. Les Compagnons s'intéressent donc de très près aux recherches d'Antoine Corsac. Ayant récemment compris que ce dernier était tombé sous la coupe d'un arcane majeur, ils ont décidé qu'il était temps de le faire passer une fois pour toutes de leur côté. À cette fin, l'une des leurs a entrepris de le séduire. Elle est chargée d'une double mission :

tester subtilement Corsac pour savoir s'il serait prêt à rejoindre de lui-même les Compagnons et, dans le cas contraire, préparer un plan de kidnapping. Mais il s'est passé une chose que le plan des Illuminés n'avait pas prévu : Julia Thomson, leur agent, a décidé de doubler la mise une fois le professeur pris dans ses rets. Nouvelle recrue, la jeune et belle manipulatrice ne connaît rien de l'existence des Nephilim et ne voit les « Illuminés de l'Infosphère » que comme un groupe secret ayant pour but de faire un maximum d'argent. Sur ces bases, elle a entraîné Corsac dans un endroit connu d'elle seule, et projette de négocier « un petit supplément » avec les synarques en échange du scientifique. Les six autres Compagnons sont donc tout aussi sur les dents que les personnages, et il est probable que leurs routes se croiseront plus d'une fois au cours du scénario. Les Compagnons présents physiquement dans la région sont perpétuellement en contact avec le reste de la société secrète via Internet. Le petit groupe a pour l'instant placé un agent à l'hôtel-restaurant d'Ebalem, un serveur nommé Marcel. Le reste de la bande se partage deux couchettes dans le van noir qui leur sert de QG. Ce dernier est bourré de matériel informatique, plus quelques armes légères. Seul Will Orlando, le chef de l'équipe, est au courant de l'existence des Nephilim et possède quelques connaissances occultes. Dès qu'il aura repéré les activités des PJ autour de la disparition de Corsac, il commencera à les faire suivre par le van.

Les lieux

Le manoir d'Antoine Corsac

Située sur la falaise, pas très loin du *Saint-Charles*, la demeure du professeur est par ailleurs complètement isolée. C'est une vieille maison trop grande pour un homme seul et, à en juger par la couche de poussière, elle n'a pas été habitée depuis plusieurs semaines. Une fouille complète apprendra aux PJ que le disparu aime les romans de Jules Verne et la musique classique, qu'il est parti en emmenant ses effets personnels mais pas sa garde-robe, comme pour un court voyage, et qu'il a vidé tous les dossiers que pouvait contenir son bureau. Des restes carbonisés de feuilles d'impôts et autres paperasses habituelles sont trouvables dans la cheminée. Plus rien de vraiment lisible. Le garage de la maison est vide. La visite de la cave se révèle plus intéressante. Il y a là tout un matériel de pointe dans le domaine de la cybernétique, des ordinateurs les plus performants aux gants, lunettes et électrodes pour la réalité virtuelle. Par contre, aucune trace de notes ou de travaux. Les disques durs des ordinateurs ont tous été vidés. Si les Nephilim questionnent Ebalem, celui-ci leur répond avec un certain embarras : il était vaguement au courant que le frère de son simulacre était un scientifique, mais il n'a jamais vraiment cherché à savoir sur quoi portaient ses recherches...

Le « Saint-Charles »

C'est un bâtiment ancien, sur trois niveaux. Le rez-de-chaussée abrite un restaurant et un bar, surtout fréquenté par les habitués. L'intérieur



est toujours plongé dans la pénombre et il y règne une forte odeur marine. Les touristes qui louent actuellement les chambres, un peu vétustes, sont principalement des randonneurs fauchés ou des retraités. Le tout est plutôt propre mais pas forcément en bon état : le vieux bois des portes grince, les planchers gémissent à chaque pas, et ainsi de suite. N'oubliez pas qu'un synarque est infiltré dans l'hôtel. Il se met bientôt à surveiller les PJ, à écouter leurs conversations, à fouiller dans leurs affaires, etc. Il s'arrange également pour mettre leurs lignes sur écoute.

La voiture de Corsac

Mis sur la voie par Leguennec (voir *Les habitués du bar*), les Nephilim devraient la retrouver sans aucune difficulté. S'ils tardent un peu à suivre cette piste, vous pouvez néanmoins leur faire une petite frayeur : alors qu'ils arrivent sur les lieux, un van noir (le même qu'ils ont certainement déjà aperçu deux ou trois fois dans leurs rétroviseurs) démarre en trombe et s'éloigne à toute allure. Dans le cas où les PJ voudraient lui donner la chasse, arrangez-vous pour que les Compagnons les sèment. Au pire, si les Nephilim se montrent spécialement brillants au cours de la poursuite, faites s'écraser la camionnette et ses occupants (trois des synarques) en bas de la falaise.

Cette éventuelle complication réglée, les personnages pourront dénicher quelque chose d'intéressant à l'intérieur du véhicule du professeur. C'est un numéro de téléphone, glissé entre deux pages d'un exemplaire du *Rayon vert* qui se trouve dans la boîte à gants. Les Compagnons, même s'ils ont eu l'occasion de fouiller la voiture avant les PJ, n'ont pas pris la peine de chercher aussi méticuleusement. Et puis, ils ne s'intéressent pas à Jules Verne... Ce numéro est celui de l'appartement de Julia Thomson à Quimper. La première fois que les personnages l'essaient, quelqu'un décroche. Une simple respiration se fait entendre, puis on raccroche, que les Nephilim se soient présentés ou non. À l'autre bout du fil, un agent des Compagnons, qui est retourné chez Julia pour une dernière fouille. Le coup de fil lui fait plier

bagage tout de suite, et les appels suivants resteront sans réponse (à part le répondeur).

L'appartement de Julia

Une fois en possession du numéro de téléphone, il suffit d'un petit jet de Débrouillardise pour se procurer l'adresse qui va avec. Situé au troisième étage d'un immeuble cossu, l'appartement de Julia est meublé au strict minimum. La porte a visiblement été fracturée récemment, mais personne ne semble s'en être encore rendu compte. Une fouille rapide révèle que l'endroit doit être inhabité depuis une semaine ou deux. Le répondeur téléphonique est saturé de messages d'un certain Will Orlando, qui s'étonne avec une véhémence croissante que la jeune femme ne donne plus de nouvelles et ne réponde plus à ses e-mails. Il lui ordonne de s'en tenir au « plan initial » et de le contacter au plus vite. L'ordinateur portable de Julia est posé sur son lit. Il ne contient pas grand-chose d'intéressant, si ce n'est l'adresse d'un site Internet, placé dans les « Favoris » (c'est le seul). Il s'agit du site des Compagnons Illuminés de l'Infosphère.

Le site Internet

Les synarques l'utilisent comme partie émergée de l'iceberg, afin de recruter les internautes qui pourraient rejoindre les rangs de la société secrète. C'est un site où s'échangent des discussions sur la cybernétique et les réseaux du futur, le tout teinté de mysticisme et de méfiance envers les nouveaux venus, dans la plus pure tradition maçonnique du « discret sans être vraiment secret ». Des séries de codes permettent d'accéder aux secteurs utilisés par les Compagnons à proprement parler. Là sont entreposés toutes les informations au sujet de la société secrète, y compris ses liens réels avec la Synarchie, ses projets à court ou à long terme, ses vraies connaissances occultes, et les rapports des recherches entreprises par les Illuminés. Rappelons toutefois que l'informatique est leur spécialité, et qu'un Nephilim qui voudrait percer ces codes

devrait posséder un excellent niveau dans cette compétence.

La cachette des « tourtereaux »

Julia a entraîné Antoine Corsac dans un vieux cinéma désaffecté, situé dans les faubourgs de Quimper, après l'avoir convaincu qu'elle était en danger et qu'elle devait se cacher. Depuis, elle le fait patienter en lui promettant qu'ils partiront bientôt très loin tous les deux, dès qu'elle aura réglé quelques dernières affaires. Le professeur est trop épris de la belle et mystérieuse jeune femme pour poser plus de questions. C'est Julia qui sort de temps en temps pour le ravitailler, mais cela ne devrait pas se produire au cours des quelques jours où les PJ mèneront l'enquête.

Les gens

Les habitués du bar

La plupart sont des marins-pêcheurs qui vivent dans les environs. Ils viennent au *Saint-Charles* prendre quelques verres très tôt le matin et sont de retour dès la fin de l'après-midi. Entre les deux, seuls quelques vieux loups de mer à la retraite qui radotent les mêmes histoires depuis quinze ans se partagent la salle. Les Nephilim devraient cependant tenter d'interroger discrètement la clientèle du bar. Avec un peu de patience, ils apprendront que « François » reçoit de temps à autre « des types avec des drôles de têtes ». Après description, il s'agit sans conteste de Nephilim aux métamorphoses plus ou moins avancées. S'ils questionnent Ebaem à ce sujet, il leur répond qu'il lui arrive en effet de recevoir de vieux amis, mais ne s'épanchera pas sur le sujet. Ces Nephilim sont en réalité les adoptés de l'arcane VII, les contacts du satyre, qui viennent parfois aux nouvelles en personne. Ebaem ne les a pas vus depuis longtemps, n'est absolument pas au courant qu'ils ont appris la disparition de Corsac, et considérerait comme une trahison envers le Charriot de parler d'eux aux PJ.



En discutant avec l'un des clients, un agriculteur nommé Yohan Leguennec, les personnages peuvent également apprendre qu'il y a une voiture garée depuis presque quinze jours au bord de la falaise. Leguennec la voit tous les soirs en rentrant chez lui, et il veut bien indiquer l'endroit aux PJ. Il s'agit du véhicule de Corsac, abandonné par le couple lorsqu'il décida de disparaître dans la nature.

Les voisins de Julia Thomson

Après des autres locataires de l'immeuble, les Nephilim peuvent apprendre qu'un homme de dix ans son aîné (soit entre trente et quarante ans, l'âge du professeur) a vécu chez « l'Américaine » toute la première semaine de la disparition. Julia, quant à elle, habitait l'immeuble depuis un peu moins de trois mois. Elle était discrète et sortait beaucoup, à des horaires souvent chaotiques. En fait, la synarque préparait le terrain et se renseignait sur Antoine Corsac. En fouillant un peu plus, les Nephilim apprennent que l'homme qu'elle fréquentait était déjà venu lui rendre visite plusieurs fois avant d'emménager chez elle. Plus personne n'a vu l'un ou l'autre depuis une quinzaine de jours. Mme Jarnin, la concierge, qui n'écoute pas aux portes mais « passe par hasard », pourra leur révéler que les amoureux projetaient de fuir au bout du monde, et qu'ils semblaient avoir trouvé une cachette dans la région en attendant. Elle n'a aucune idée d'où pourrait se trouver cet endroit.

Le rendez-vous de Mermoc'h

Lorsque vous jugerez que les personnages ont à peu près épuisé les autres pistes, faites-les rencontrer Romain Mermoc'h, un poète maudit et aviné qui fréquente souvent l'établissement d'Épalem. Il est d'ailleurs bien possible que les PJ l'aient déjà remarqué, en raison de son Ka-Soleil impressionnant, qui contraste avec l'aspect miteux du personnage. Mais pour l'instant, il n'ont rien tiré de cet homme au visage ravagé, qui s'est contenté (comme plusieurs autres) de leur souffler son

haleine d'alcoolique au visage en réponse à leurs questions, avant de tourner les talons en grommelant.

Mermoc'h sait pourtant beaucoup de choses, notamment où sont cachés Corsac et sa fiancée, qu'il a surpris à leur insu dans leur repaire, le vieux cinéma. Il a reconnu Antoine, le frère du patron, mais il n'a pas jugé utile d'en parler à qui que se soit jusqu'à présent. Voyant que la disparition du savant provoque un certain remue-ménage, et sentant intuitivement que tous ces gens qui rôdent ne sont pas très clairs, il est enfin décidé à révéler ce qu'il sait. Entre deux cuites, il laisse donc un message aux PJ, leur donnant rendez-vous à neuf heures le soir même devant l'église du village de Ploumec, situé tout près. Mais l'artiste déchu, que ce soit sous l'effet de l'alcool ou en raison de sa nature de poète, a ressenti que les PJ avaient quelque chose de plus qu'humain. Il a également été interrogé par les Écuyers du Chariot, et toutes ces rencontres avec des « créatures » l'ont perturbé et terrifié. C'est pourquoi, déterminé à en avoir le cœur net et ne voulant pas prendre le risque de remettre ses informations aux mauvaises personnes, il a également donné rendez-vous aux adoptés, à la même heure et au même endroit. Il espère que la confrontation des deux groupes lui offrira les réponses aux questions qu'il se pose. Par ailleurs, à moins que les PJ aient neutralisé Marcel, leur agent, il y a fort à parier que les Compagnons Illuminés sont eux aussi au courant du fameux rendez-vous, et qu'ils tiennent donc à être de la partie.

Dénouement

Les Nephilim de l'Arcane VII arrivent à l'heure pile. Le moment exact auquel les personnages rejoignent la scène a peu d'importance. Mermoc'h est introuvable, et son absence incite les Écuyers à attendre dans leur voiture, garée sur la place de l'église. Si les personnages ne vont pas faire connaissance, rien ne se passe jusqu'à ce qu'une voix les hèle tous du sommet du clocher. C'est Romain Mermoc'h, visiblement saoul, qui leur braille de monter le rejoindre. La petite place est en plein cœur de la commune. Si les Nephilim ne s'exécutent pas rapidement, les cris du poète vont sûrement attirer du monde. Les adoptés de l'Arcane VII suivent ou précèdent les PJ de quelques pas, mais ni l'un ni l'autre des deux groupes n'a vraiment le temps de s'expliquer. En haut, Romain ne semble vraiment pas rassuré et ses paroles sont plutôt incohérentes, entrecoupées de vers boiteux qui parlent de démons et d'apocalypse. Il menace de sauter dans le vide si les Nephilim s'approchent trop de lui, puis leur avoue d'une voix pâteuse qu'il sait où se trouvent Antoine et Julia. Soudain, cédant à la panique, il se jette dans le trou qui donne sur l'intérieur du bâtiment et où disparaissent d'épaisses cordes. Avant même que les PJ aient eu le temps de se pencher pour observer sa chute, les cloches se mettent à résonner de manière assourdissante. Par miracle, le poète réussit à descendre sans se rompre le cou. Parcourant les derniers mètres qui le séparent du sol en urée dégringolade peu gracieuse, Mermoc'h s'enfuit ensuite à toutes jambes vers la sortie. Par les fenêtres, les personnages peuvent le voir s'engouffrer dans sa voiture et partir sur

les chapeaux de roues, aussitôt pris en chasse par un van noir bien connu. Celui-ci fait une queue de poisson à la voiture quelques mètres plus loin, et le poète est sorti sans ménagement de son véhicule.

Tout va dépendre du résultat de la confrontation qui s'ensuit. Si les Compagnons parviennent à mettre en fuite les Nephilim, ils forceront Mermoc'h à les conduire jusqu'au cinéma désaffecté, puis ils l'abattront parce qu'il en sait trop, ainsi que Julia qui les a trahis. Quant à Antoine Corsac, on n'entendra plus jamais parler de lui. La société secrète veut à tout prix obliger le savant à travailler pour elle, et elle a les moyens de sa politique. Un point de gagné pour le camp des ennemis des Nephilim.

En revanche, si les Nephilim l'emportent, ce qui sous-entend qu'ils ont eu la bonne idée de s'allier avec les Écuyers, il leur reste encore à faire descendre le professeur de son nuage. Lorsqu'ils arrivent au vieux cinéma, le couple tente tout d'abord de prendre la fuite. Il fait très sombre et la poursuite n'est pas évidente entre les rangées de fauteuils éventrés. Par chance, les deux amants étaient en train de passer une comédie musicale en noir et blanc sur le grand écran, ce qui donne un peu de luminosité. Une fois rattrapé, Corsac refuse de croire la version des Nephilim et Julia joue l'étonnement apeuré. Si les PJ exhibent des preuves accablantes, elle avoue avoir fait partie de la société secrète, mais explique qu'elle a décidé de trahir cette dernière parce qu'elle est tombée réellement amoureuse du professeur. C'est complètement faux, mais comment le prouver ? Si les PJ se laissent convaincre, elle profite de la première occasion pour contacter ses supérieurs, tentant de marchander une réconciliation avec eux. Reste la solution de Roamès, selon qui une bonne synarque est une synarque morte. Malheureusement, son exécution risque d'interdire l'entente espérée entre Corsac et le Chariot. Aux PJ de jouer en finesse et avec psychologie pour régler cette scène au mieux. Ils pourraient par exemple, appeler à la rescousse Ebalem/François Corsac, en qui le professeur a toute confiance.

La résolution finale est entre les mains des PJ, mais gardez en tête que leur comportement à l'égard des émissaires du Chariot comme leur décision à propos de Julia Thomson ne seront pas exempts de conséquence.

Alexandre Malagoli

illustration : Mark Vigouroux

L ES PNJ

Pour Nephilim

► Les Compagnons Illuminés de l'Infosphère

FOR 12 CON 13 DEX 13
INT 15 CHA 12 Ka-Soleil 14

Compétences : Armes de poing 50%, Bagarre 50%, Informatique 50%, S'informer 40%.

Note : À l'exception de Marcel et du chauffeur du van, ils parlent français avec un fort accent américain.

► Roamès, Ufalim et Arius

Leurs caractéristiques exactes ne devraient pas être utiles. Il s'agit de Nephilim moyennement puissants, sans doute de niveau équivalent à celui des personnages des joueurs.

TRINITY



De cendres et d'espoir

Ce scénario conviendra à des joueurs désireux de découvrir l'univers de « Trinity », à un meneur de jeu un peu plus subtil que la moyenne et à des personnages débutants.



Briefing

Janvier 2120. Où que se trouvent les personnages et quoi qu'ils fassent, ils sont interrompus par un appel urgent. Un représentant de la Trinity Aeon souhaiterait les voir dès que possible pour leur confier un petit travail « facile et bien rémunéré ». Ce genre d'introduction, à peu près aussi cliché que le bon vieux « vous êtes dans une auberge », est simple, efficace, mais peu engageante (même si, au niveau du jeu, la Trinity Aeon sert précisément à associer des individus qui ne se connaissent pas et n'ont aucune raison de travailler ensemble. La Trinity, dans son infinie sagesse, décide qu'ils ont des « profils compatibles » et leur attribue des missions diverses et variées, généralement sans leur demander leur avis). Si vous préférez ne pas l'utiliser, le boulot leur est proposé par leurs ordres, ou tout simplement par un employeur privé. A défaut, vous pouvez toujours retomber sur l'autre cliché inusable, celui de « l'ami qui a un problème et qui vous demande un service »...

Bref, quelle que soit la personne qui leur confie le boulot, celui-ci est simple. Ils doivent retrouver une certaine Mary Chisholm, citoyenne de l'Union africaine, portée disparue depuis un mois. Dernier domicile connu : l'hôpital RA21 du Camp d'hébergement provisoire K1209, où elle était médecin.

Le dossier de Mary Chisholm, qui leur est remis, est d'une brièveté navrante : elle est née en 2197 au Cap, d'un père afrikaner et d'une mère brésilienne. Elle a révélé assez jeune un potentiel psi raisonnablement élevé. Majeure, son diplôme de médecine en poche, elle a choisi d'entrer dans l'ordre des Esculapiens. L'année dernière, elle a demandé à être mutée dans un camp de réfugiés, n'importe lequel, « pour faire ses preuves ». Elle a été envoyée à K1209 il y a six mois, et semble s'être bien adaptée.

Ce qui s'est passé

Mary est une jeune femme douce et compatissante, et cela lui a joué des tours. Elle a attiré l'attention de Marc Terranova. Celui-ci est, en surface, un réfugié comme les autres. En réalité, il appartient à un petit groupe de dissidents. Tout le monde n'a pas accepté l'évacuation. Sur tout le territoire irradié, il reste des petites communautés qui tentent de survivre tant bien que mal. Leurs membres ont souvent tourné le dos à la technologie, revenant aux conditions de vie du XIX^e siècle, ou peu s'en faut. Certains profitent de leur séjour illégal pour accumuler des données sur la dévastation écologique, dans l'espoir qu'elles serviront, d'ici une ou deux générations, à amorcer le nettoyage de la zone contaminée.

Marc Terranova est en contact avec un groupe qui s'est installé à Provins. Or, ceux-ci se trouvent dans une situation sanitaire précaire. Volontairement coupés du Réseau, chroniquement à court de médicaments, ils ont désespérément besoin d'un médecin.

Il y a un mois, Marc a demandé à Mary de le suivre, et l'a emmenée à Provins. Il serait excessif de dire qu'il l'a enlevée : il lui a demandé de l'aide et elle a accepté de le suivre. Mais après avoir soigné les malades, Mary, horrifiée, a menacé de dénoncer tout le monde à l'ONU. Cela signifiait une évacuation forcée, suivie d'une installation dans un camp de réfugiés. Les dissidents n'avaient pas le choix : il fallait la garder. Mary est, pour l'instant, solidement bouclée dans une salle des souterrains de Provins. Dans la mesure où elle n'a pas accès au local où sont stockées toutes les combinaisons protectrices, elle ne risque pas de s'évader...

Ses ravisseurs-malgré-eux sont très embêtés. Ils sont bien conscients que des enquêteurs ne vont pas tarder à arriver, et que leur petite opération est sur le point de leur sauter à la figure. D'un

autre côté, ce ne sont pas des assassins... et, au point où ils en sont arrivés, tuer les enquêteurs ne ferait qu'aggraver les choses. Leur seule chance est de les envoyer à la chasse au dahu, en espérant qu'ils finiront par se lasser. Terranova va s'y employer.

K1209

Jusqu'à la catastrophe de l'Esperanza, K1209 s'appelait Belfort. La ville a survécu sans trop de dommages aux troubles du XXI^e siècle, et se trouve dans une région relativement épargnée par la radioactivité.

Pour être franc, c'est la seule chose qui lui ait été épargnée. En 2115, en l'espace de quelques mois, la population a brutalement décuplé. L'afflux de réfugiés a provoqué le chaos. La destruction du reste de la France a entraîné de sévères pénuries et quelques épidémies. Tout cela a favorisé le pillage et la violence... L'administration « provisoire » conjointe de l'ONU et de l'Union européenne a ramené un calme précaire, mais c'est tout.

Les administrateurs se sont concentrés sur l'essentiel : loger et nourrir tout le monde. L'ancien centre-ville n'a pas été touché, mais la périphérie a été profondément transformée. Le visiteur y découvre d'interminables rangées de barres d'habitation, peintes dans des couleurs soi-disant pimpantes. Elles ont moins de cinq ans, mais elles semblent déjà centenaires. Chaque famille y a droit à 10 m² par personne. Il y a une cuisine et une buanderie par bloc d'immeuble. Les couloirs sont pleins d'affiches, allant des consignes de sécurité aux slogans optimistes sur la reconstruction. L'eau courante est à peu près fiable, mais les coupures d'électricité sont fréquentes. Le camp est divisé en « zones », qui regroupent une vingtaine d'immeubles, plus une école, un dispensaire et un « centre de distribution » (un supermarché où l'on vient retirer des produits de pre-

mière nécessité en échange de tickets de rationnement attribués à chaque famille en fonction de son nombre d'enfants). Sauf cas exceptionnel, les réfugiés n'ont pas le droit de sortir de leur zone (une mesure prise l'année dernière pour éviter les affrontements interzones, mais qui n'a servi qu'à faire monter la tension d'un cran). Chaque zone est théoriquement dirigée par un maire élu. En pratique, il est généralement mis sur la touche au profit des bandes de trafiquants. Criminalité et marché noir sont endémiques. Leur existence a contraint les autorités à durcir leur attitude...

Parmi les réfugiés, personne ne meurt de faim, mais le moral est très bas. Cancers et leucémies font chaque année des centaines de victimes. Pour ceux qui restent, la violence est un moyen comme un autre de se changer les idées. Tant qu'elle reste moins populaire que la télévision, les administrateurs estiment qu'ils ne s'en sortent pas trop mal.

«L'AdmGen» (l'administration générale) est installée dans la citadelle, au sommet d'une colline qui domine la vieille ville. Elle a été intégralement réaménagée pour l'occasion, et ses vieilles pierres servent d'écran à des installations high-tech bourdonnantes de monde. On y trouve, entre autres, une antenne de la Trinité Aeon. Elle est dirigée par Lucien Médran, un vétéran des Légions, très décoratif mais modérément compétent. Si c'est la Trinité qui emploie les personnages, il les aidera de son mieux. Il a des contacts un peu partout en ville.

L'enquête

● **L'AdmGen.** Après qu'ils aient un peu pataugé dans l'inévitable maquis bureaucratique, les PJ sont dirigés vers Sylvia Lévy, dont le poste de « coordinatrice pour le bien-être » correspond peu ou prou à celui de ministre de la Santé. Cette quinquagénaire énergique a rencontré Mary à deux ou trois reprises, s'en souvient comme d'une jeune femme gentille, mais un peu falote. Mme Lévy craint le scandale, et coopère volontiers avec les personnages. L'ennui est qu'elle ne peut pas leur servir à grand-chose.

● **Les autorités.** L'affaire est entre les mains de la police du camp, compétente mais chroniquement débordée et à court d'effectifs. En privé, l'inspecteur Perez admet que, pour l'instant, l'enquête n'a pas été poussée très loin : l'interrogatoire des voisins et des autres employés de l'hôpital n'a rien donné. Dans la mesure où le corps n'a pas été retrouvé, et où il n'y a aucun signe de violence, les policiers se sont contentés de diffuser un avis de recherche et d'attendre. « Si ça se trouve, elle a pris des vacances impromptues et romantiques, et elle refera surface dans pas longtemps, toute penaude », suggère Perez, qui est décidément très loin d'être Sherlock Holmes.

● **Chez Mary.** Elle logeait dans un deux-pièces, dans l'ancien centre-ville (converti en quartier résidentiel pour les administrateurs). L'immeuble est agréable, mais la visite s'avère décevante. Parmi les voisins, l'inévitable commère se souvient qu'il y a six mois, elle recevait souvent la visite d'un « gros Russe ». Il est resté plusieurs fois toute la nuit, et puis un jour ils ont eu une dispute et il n'est plus venu. Ce n'est pas flagrant, mais si les

PJ prennent le temps de faire l'inventaire de ses affaires, ils se rendent compte qu'il en manque une partie. Pas grand-chose, de quoi remplir un petit sac de voyage... Le système de sécurité informatique, convenablement cuisiné, finit par cracher que Mary est rentrée chez elle un soir, et qu'elle est ressortie une heure plus tard. Elle était seule (Terranova l'attendait dans la rue, mais personne ne l'a remarqué).

● **L'hôpital.** Au milieu d'une série de zones strictement identiques les unes aux autres, c'est un bâtiment gris, lugubre et vétuste, qui sent l'éther et le détergent. C'est presque un monument historique : il a été construit à la fin du XXe siècle. Après deux mois dans le service des soins palliatifs, où on aide les cancéreux en phase terminale à mourir, Mary a craqué et a demandé un poste moins dur. Elle s'est retrouvée à la maternité, au premier étage. Le Dr Andar Singh, son chef de service, l'aimait bien (« douce et sensible »). Il ignore si elle avait des amis. A tout hasard, il les dirige vers l'autre pson du service, le Dr Gavril Ivanenko. Ce robuste Ukrainien au teint rougeaud se montre tout à fait désireux de coopérer. Il n'en parle pas spontanément, mais il a eu une brève aventure avec Mary il y a à peu près six mois, et l'admet si on lui pose directement la question. Elle s'est mal terminée (« incompatibilité d'humeur »). Après une longue bouderie, ils ont recommencé à se parler. Il est un peu inquiet pour elle : cette absence ne lui ressemble pas du tout. Pour la petite histoire, Gavril est impliqué dans un petit trafic de médicaments, et il n'a aucune envie que des « flics » viennent mettre le nez dans ses affaires. Il fournit les membres d'un petit gang de la zone en somnifères, qu'ils revendent avec un coquet profit à l'extérieur. Il interrompt toutes ses activités tant que les personnages ne l'ont pas lâché, mais s'ils poussent l'enquête à l'hôpital, ils peuvent se rendre compte qu'il manque des médicaments par rapport à l'inventaire. Gavril n'est pas un violent, et il ne pense pas un instant à faire du mal aux personnages. En revanche, si on les prive de leur fournisseur, ses clients le prendront mal...

Vous pouvez prolonger la balade à la maternité aussi longtemps qu'elle vous amuse. Le personnel, multinational, est un terreau fertile pour les rivalités professionnelles et personnelles, les histoires de coucheries et les ragots plus ou moins diffamatoires sur les uns et les autres... tôt ou tard, l'une des infirmières mentionne que « Mary voyait beaucoup Marc - Marc Terranova, un infirmier de l'aile psychiatrique ».

Marc Terranova, infirmier

Cent trente kilos et un nerf de bœuf au service des patients difficiles... Terranova est une montagne de muscles en blouse blanche, avec un cou de taureau, un front bas, de petits yeux noyés dans la graisse et l'allure générale de quelqu'un qui non seulement n'a pas inventé l'eau chaude, mais qui éprouve encore des difficultés à s'en servir quand il n'y a personne pour lui expliquer comment faire. Les PJ devraient être agréablement surpris de constater qu'en fait il est raisonnablement intelligent, et en tout cas capable de soutenir une conversation de plus de deux minu-

Un peu de background gai et optimiste

En 2114, l'Esperanza, la station spatiale européenne, est attaquée par un groupe d'Aberrants surgis de l'espace. Sabotée en dépit de la résistance désespérée de l'équipage et d'un groupe d'Orgotek, elle quitte son orbite, et plonge droit sur la France. Ensuite, les détails donnés dans Trinity sont un peu confus, mais il semble que les plus gros morceaux soient tombés, « comme par hasard », sur plusieurs centrales à fusion. Celles-ci n'étaient pas aussi sûres que l'avaient prétendu leurs constructeurs, et ont tout simplement explosé. Quant aux réacteurs nucléaires de l'Esperanza, ils ont arrosé des milliers de kilomètres carrés de combustible radioactif pulvérisé. Les pays voisins ont également eu droit à une pluie de débris plus ou moins mortels, mais la France a subi 90 % des dommages... Bilan : 10 millions de morts dans les premiers mois, plus une vingtaine de millions supplémentaires attendus dans les trente prochaines années. Tout ce qui se trouve, en gros, à l'intérieur d'un quadrilatère Brest - Toulouse - Marseille - Amiens est inhabitable, et le restera probablement pour dix ou vingt mille ans. Reste, à l'est, au sud et au nord du pays, des « marges » où le niveau de radioactivité est presque tolérable. Elles sont devenues une suite de gigantesques camps de réfugiés gérés conjointement par l'ONU et l'Union européenne (avec une importante participation des Esculapiens). Les survivants traumatisés s'y entassent, en attendant mieux. Les plus chanceux, qui avaient des parents sur d'autres continents, ont été autorisés à émigrer mais, d'une manière générale, les gouvernements n'ont guère envie d'accueillir sur leur territoire des « irradiés » dont l'espérance de vie sera probablement brève, et qui risquent de transmettre un génome altéré aux générations suivantes.

tes. (En fait, il est même plus malin qu'il ne le laisse croire.)

Il admet qu'il voyait souvent Mary, ces jours-ci. « On sortait comme qui dirait ensemble, mais rien de sérieux pour le moment. » Ils se sont rencontrés par l'entremise d'une collègue (qui confirme). Il ne s'est pas fait connaître « parce que, vous voyez, j'ai un dossier, et que j'avais pas envie que les flics se souviennent de moi ».

L'inspecteur Perez, contacté, confirme : Terranova a grandi dans la région et, avant la catastrophe de l'Esperanza, il a fait quelques grosses bêtises - vol à main armée, cambriolage... Entre deux séjours en prison, il a même fait de la politique, militant brièvement pour divers mouvements d'extrême gauche. La destruction de la France semble l'avoir sérieusement calmé. Un mois après la chute de l'Esperanza, il commençait sa carrière d'infirmier. Il a marché droit depuis, et Perez est tout disposé à croire qu'il s'est amendé.

Terranova connaît la musique : tant qu'il a des enquêteurs sur le dos, il est très, très sage, don-

Le problème des télépathes

Inutile de se voiler la face : la télépathie sonne le glas des scénarios d'enquête... si vous ne faites pas très attention, s'entend.

Vous avez néanmoins quelques garde-fous :

● Lire les pensées sans le consentement de la personne concernée est un délit dans la totalité du monde civilisé (sauf en Chine). Les informations glanées de cette manière n'ont aucune valeur devant les tribunaux. En fait, un individu sondé abusivement a tout à fait le droit de porter plainte.

● Or, ce consentement est à peu près impossible à obtenir. Tout le monde à une peur bleue des agents du Ministère, et c'est compréhensible : ils portent des uniformes noirs, cultivent une image sinistre à souhait, lisent les pensées, et servent de bras armé à l'un des régimes les plus répressifs de la planète. Le fait qu'au fond, ils œuvrent pour le bien de l'humanité échappe au commun des mortels.

● Si l'un des personnages s'affiche comme télépathe, Marc le fuit comme la peste pendant un jour ou deux, le temps de se procurer un brouilleur au marché noir. Ces petits gadgets sont de plus en plus répandus, et en porter un n'est pas nécessairement un signe de culpabilité.

ne aux mendiants et aide les vieilles dames à traverser la rue. Il vit dans un grand studio méticuleusement rangé, dans un coin particulièrement mal famé de la zone (mais il n'a jamais d'ennuis avec les gangs. Jamais. Les voyous en ont peur. Le fait qu'à ses moments perdus, il donne des cours de karaté et d'autodéfense à ses voisins lui a donné une certaine réputation). Si les PJ perquisitionnent (illégalement) chez lui, ils s'aperçoivent que la brute aime la musique classique et a une bibliothèque d'une centaine de volumes, dont quelques textes de philosophie plutôt indigestes. Le fusil de chasse à canon scié, sous le lit, lui ressemble déjà plus... L'infoconsole, quant à elle, est pleine de textes sur l'écologie et la décontamination des régions irradiées (un thème qui, depuis Tchernobyl, a fait couler beaucoup d'encre). Il en a imprimé plusieurs, mais ils ne sont nulle part en vue.

Fausse pistes et diversions

● **A la poursuite d'un feu follet.** Peu après leurs premières recherches à l'hôpital, un matin, l'inspecteur Perez les appelle : Mary Chisholm est à Hambourg ! Ou, du moins, quelqu'un qui utilise sa carte de crédit s'y trouve. Le lendemain, elle est signalée à Berlin, où elle passe une nuit dans un grand hôtel. Le surlendemain, elle est à Budapest, puis elle s'envole pour Naples. De là, elle

fait un saut à Barcelone, puis à Lisbonne, avant de remonter vers la Norvège... Bref, si les personnages entreprennent de suivre la piste, ils vont galoper à travers toute l'Europe à la poursuite d'une jeune femme blonde qui ressemble à Mary Chisholm, qui utilise ses papiers et puise dans son compte en banque... et qui, bien entendu, n'est pas Mary. C'est une fille de la zone nommée Marah, qui prétendra avoir trouvé le sac de Mary dans une poubelle. Remarquant qu'elle ressemblait à son holo d'identification, elle a eu l'idée de prendre des vacances. En fait, elle a été engagée par Roberto, un petit caïd local. Elle n'a pas l'intention de le trahir, mais il est possible de lire son nom dans ses pensées. Si les PJ vont le voir, ils trouvent une petite brute arrogante entourée d'une vingtaine de potes trop sûrs d'eux. Il y aura peut-être une petite bagarre, mais Roberto finira par parler. Les papiers (et des instructions) lui ont été donnés par... Marc.

● **Un culte ?** Si les PJ conservent leur calme et laissent la police courir après la fausse Mary, Terranova commence à s'inquiéter. Il passe au plan B. L'un des personnages reçoit un message anonyme, qui dit : « La morgue, sous l'hôpital, a une histoire. Cherchez et vous trouverez. » Si les PJ se renseignent, ils apprennent qu'il y a un demi-siècle, lors de la guerre contre les Aberrants, la morgue a été utilisée par un petit culte dévoué à l'un de ces monstres. Sans originalité excessive, il se faisait appeler le Nécrromancien. Ses zombies ont fait quelques centaines de morts, et il a disparu en même temps que les autres Aberrants, en 2061. Laissez faire les joueurs. A partir de ce petit bout d'histoire, ils vont sans doute se monter la tête et accoucher de quelque chose qui ressemblera à un scénario pour *L'appel de Cthulhu*, avec son culte maléfique qui a traversé les décennies et sa innocente qui en a trop vu. Bien sûr, le fait que la maternité et la morgue ne communiquent guère pourrait faire tiquer les plus éveillés, mais cela n'arrêtera pas les plus imaginatifs. Et s'ils ne trouvent aucune preuve de l'existence du culte, c'est bien parce qu'il est vraiment pernicieux : il se cache bien !

Si vous avez envie d'un peu de violence, il est possible que le culte existe encore, et que Terranova le sache. Le Nécrromancien est parti, mais ses fidèles ont transmis le flambeau pendant deux générations. Dans ce cas, vous pouvez leur faire plaisir et les laisser prendre sur le fait une partie des administrateurs de l'hôpital, ricanant et vêtus de robes noires, en pleine cérémonie diabolique. Bien sûr, ils ne se laissent pas cueillir sans protester. Après l'inévitable combat, les PJ passent aux interrogatoires... et les sectateurs tombent des nues : ils n'ont rien à voir avec Mary Chisholm. Et ils disent la vérité...

Terranova craque

S'il sent que les personnages le serrent de près, Terranova décide qu'il est temps de se faire oublier. Un soir, il prend sa voiture (un modèle commercial un peu gonflé) et se dirige vers l'ouest. Il n'a pas à rouler bien longtemps pour arriver à la limite de la zone irradiée. Celle-ci est signalée, mais pas surveillée. Les autorités partent du principe qu'il faudrait être fou pour s'y aventurer. Terranova y pénètre, s'arrête quelques minutes

pour enfiler une combinaison de protection, et file à Provins faire son rapport. Il connaît le trajet (l'autoroute est criblée de cratères, mais l'ancienne N19 est encore en assez bon état) et il arrive là-bas à deux heures du matin.

Bien sûr, il est possible que les personnages l'interceptent avant. Ce qu'il leur dira ou ne leur dira pas est entièrement une question de rôle-play. Si les personnages ont lourdement insisté sur leur côté « super-flics » et l'ont traité comme un débile léger, il essaiera une nouvelle fois de les envoyer sur une fausse piste – du côté de Lyon, par exemple. Il prétend avoir rendez-vous là-bas avec un mystérieux « contact », l'attend pendant des heures au pied de la colline de Fourvières... et tente de s'échapper à la première seconde d'inattention des personnages (s'il doit se battre, il se contentera de les assommer. Il a beau faire, ce n'est pas un tueur).

En revanche, si les PJ se sont montrés ouverts, ou s'il a l'impression qu'ils peuvent sympathiser avec sa cause, il se résout à les conduire à Provins. Il ne desserre pas les dents de tout le voyage, se contentant de grogner « vous verrez bien là-bas ».

Provins

La ville, à 80 km à l'est de Paris, a été vidée de ses habitants juste après la catastrophe. La ville basse, moderne, est totalement déserte. La ville haute, sur son plateau, avec ses églises, ses maisons médiévales, ses remparts et surtout ses souterrains, abrite environ deux cents habitants discrets.

Si vous pouvez vous procurer un plan de Provins, parfait ! Sinon, sachez qu'il est possible de traverser la ville haute en quelques minutes, et qu'il est facile de s'y perdre lorsqu'on ne connaît pas les lieux.

Cela dit, les squatters ne se déplacent guère à la surface. Ils ont agrandi le réseau de tunnels médiévaux et l'ont raccordé aux égouts. L'ensemble est bien assez spacieux pour eux.

Terranova, avec ou sans les PJ, se gare devant le caveau Saint-Esprit (une vaste salle médiévale, près des remparts). Il entre, et pénètre dans les tunnels. Il y fait froid et sombre, comme il se doit. Un petit générateur à fusion volé sert à éclairer et à chauffer les logements, deux niveaux plus bas. Que les PJ soient en sa compagnie où qu'ils le suivent à distance, ils finissent par déboucher dans une vaste salle, où sont réunies une douzaine de personnes, hommes et femmes. La séance semble présidée par un vieillard vêtu de noir, au regard vif, que tous traitent avec respect. Terranova explique rapidement les événements des derniers jours, présente les PJ (selon leurs mérites!).

« De nouveaux venus parmi nous... »

L'homme en noir, qui ne se présente pas, soupire, puis s'adresse aux personnages : « Au point où nous en sommes, autant jouer cartes sur table. » Et il s'embarque dans un discours, expliquant pêle-mêle que cette communauté de « dissidents » a refusé « le diktat de l'évacuation », et « ne se laissera jamais parquer dans des mouirois ». Toute rhétorique mise à part, a-t-il tort ? Aux PJ de répondre, en fonction de leurs impressions de

ces derniers jours. Les camps ne sont pas idylliques, mais au moins ils sont raisonnablement sûrs. Certes, la liberté de leurs habitants est sévèrement limitée, mais que se passerait-il, sinon ? L'homme en noir leur fait faire ensuite une visite guidée de la communauté, leur montre le système de filtrage bricolé qui les préserve du plus gros de la radioactivité atmosphérique, leur présente les principaux squatters... Il y a plusieurs salles de télévision, une imposante bibliothèque scientifique, un petit gymnase, une école... L'ambiance est à mi-chemin entre le sous-marin et le bunker mais, curieusement, tout le monde a l'air de le supporter relativement bien. Il faut dire que ces gens ont une raison d'être là, à part la survie au jour le jour : pour une bonne moitié, ce sont des scientifiques, des biologistes, des écologues et autres spécialistes, qui passent énormément de temps à observer l'extérieur et à tester, à petite échelle, des techniques de décontamination. Leur seul regret est de ne pas être raccordé au Réseau, mais ce serait trop dangereux. Le problème majeur de leur communauté, expliquent-ils, était l'absence de médecin – ils ont des textes médicaux, bien sûr, mais sans médicaments, ils ne servent pas à grand-chose. Et faute d'une source fiable de médicaments, il leur fallait un psion... Ils regrettent que Mary ne se soit pas montrée plus souple. Toute cette « regrettable affaire » ne se serait pas produite si elle avait accepté de venir leur consacrer un jour ou deux chaque mois, comme ils l'espéraient.

Ah, au fait, et Mary ? Elle est logée à côté de l'école. Elle est en semi-liberté, libre de ses déplacements dans presque tout le complexe, mais gardée à l'œil en permanence par deux ou trois personnes. Sa captivité se termine : l'homme en noir accepte de la remettre aux PJ. Il n'a pas l'intention de les emprisonner à leur tour. « Il en viendrait d'autres, et d'autres encore. A quoi bon ? »

L'heure du choix

Il ne reste plus aux personnages qu'à prendre une décision. Voici, en très synthétique, un petit résumé des arguments du débat. Techniquement, ces gens sont dans l'illégalité. Pire, ils mettent leur vie en danger. Filtres ou pas, il y a gros à parier que le cancer les rattrapera tôt ou tard. Et ces criminels ont des enfants avec eux ! D'un autre côté, leur cause est honorable, ils sont plutôt sympathiques et ils sont conscients des risques. Certes, mais leur discours contient un fond de paranoïa envers le monde extérieur, ce qui trahit une instabilité dangereuse. Oui, mais après avoir vu les camps, on comprend qu'ils n'aient pas

envie d'y vivre. Entendu, mais ils n'ont théoriquement pas le choix, ils doivent se conformer aux résolutions de l'ONU, comme tout le monde. Oui, mais ça, c'est la théorie. Les personnages ne travaillent pas pour l'ONU. La Trinité et les ordres se soucient peu du sort d'une bande de squatters perdu au fin fond de la Champagne. Ils voulaient récupérer Mary, ils l'auront.

Si vous avez l'impression qu'ils penchent trop vite dans l'un ou l'autre camp, Mary intervient pour brouiller les cartes. S'ils ont envie de fermer les yeux, il faudra la convaincre d'en faire autant. Et s'ils préfèrent signer l'arrêt de mort de la communauté, ses quelques semaines d'incarcération lui ont donné une certaine sympathie pour leur cause...

Quel que soit leur choix, l'homme en noir et ses conseillers s'inclinent. Le lendemain, soit les PJ repartent vers K1209 avec Mary et Terranova, soit des hélicoptères de l'ONU se posent sur la place Saint-Quiriace. Les « dangereux illuminés » sont expédiés *manu militari* en prison, le reste de la communauté est dispersé dans les camps, et les personnages auront les honneurs de la presse. Dans les deux cas, ils devront vivre avec leur décision.

Tristan Lhomme

illustration : Mark Vigouroux



Marc
Terranova



L'homme
en noir



Mary
Chisholm

LES PNJ

Pour Trinity

► Marc Terranova

Physical 5 ; Brawl 5, Might 5.
Dexterity 4 ; Athletics 4, Drive 3,
Martial Arts 4, Melee 4.
Stamina 4 ; Endurance 2, Resistance 2.
Perception 2.
Intelligence 3 ; Bureaucracy 2, Survival 2.
Wits 3.

Mais... mais...

Eh non, il n'y a pas d'Aberrants assoiffés de sang dans ce scénario, ni de vaisseaux spatiaux, ni de duels au pistolet-laser, et à part les PJ, peu de psions. Que cela ne vous donne pas une idée fautive de **Trinity** : on y trouve aussi tout ça, avec une abondante garniture de violence pour les amateurs. Mais c'est aussi un jeu d'enquête, un jeu où il y a des choix moraux à faire, et surtout un jeu où les PNJ ne sont pas tout noirs ou tout blancs – il y a de la place pour les nuances de gris. C'est cet aspect qui est privilégié ici, pour la bonne et simple raison que même dans un format Grand Écran, il aurait été impossible de présenter toutes les facettes du jeu.

Si vous estimez que les joueurs se sentiront frustrés si vous le jouez tel quel, vous n'avez qu'à remplacer les paisibles squatters par un Aberrant et ses serviteurs. Ils ont enlevé Mary de manière un peu plus violente, et ils l'ont certainement déjà tuée.

A terme, ils préparent Quelque Chose d'Affreux™ et il convient que les PJ y mettent bon ordre.

STAR WARS



Ce scénario s'adresse à un groupe de personnages expérimentés et compétents. Le supplément « Tales of the Jedi Companion » (TJC) est très conseillé. (Dark Horse France) est souhaitable pour ce qui est de l'ambiance. Le rôle du professeur Loh'Khar (avec pour seule obligation

Acte I

MISSION IMPOSSIBLE !

Scène 1 « C'est pas qu'on veut pas... »

Lankor VI est une petite planète appartenant à la Flight Unlimited Group (FUG), une corporation travaillant à la conception de nouveaux vaisseaux spatiaux ultrarapides pour le compte de l'Empire. Elle abrite une base de recherche dédiée à la réalisation du *Trait lumineux*, un navire doté de moteurs incroyablement « boostés », dont le facteur d'hyperpropulsion avoisine les 0,2! Son personnel scientifique et technique est de tout premier ordre. Il est dirigé par le professeur Adazian Loh'Khar. Ce dernier n'a pas, et de loin, « l'esprit

maison ». Sous étroite surveillance, il n'était là que parce que les sbires de la FUG, fidèles à leurs habitudes, menaçaient sa famille demeurée sur Arthézia, sa planète natale. Or, l'Alliance vient juste de la libérer. Loh'Khar s'est aussitôt arrangé pour faire connaître son désir de rejoindre au plus tôt les rebelles. Le haut commandement confie son exfiltration aux personnages... qui, tant qu'à faire, doivent également voler le prototype.

La mission s'annonce particulièrement ardue, d'autant que l'Alliance s'appête à attaquer Endor. L'état-major doit donc gérer ses effectifs au plus près, et refuse de cautionner cette mission jugée par trop secondaire.

De plus, l'Alliance hésite quant à la conduite à tenir vis-à-vis de la FUG. S'il est indéniable qu'elle soutient l'Empire, il n'en demeure pas moins que de discrets contacts ont été pris avec ses dirigeants, conscients que le « vent est en train de tourner ». Attaquer la corpo de front risque de l'entraîner dans une politique de soutien jusqu'au-boutiste à l'Empire. Bref, les PJ vont rapidement comprendre qu'ils doivent se débrouiller seuls, en dilettantes, sans aucun soutien politique ou militaire...

En fait, la meilleure solution qui s'offre à eux est de recruter quelques mercenaires. Seul problème : l'argent. Et convaincre le ministère des Finances de « lâcher les crédits » nécessite beaucoup de doigté, de patience et de persuasion. À vous les joies de la bureaucratie technocrate ! Autre possibilité envisageable : l'amnistie pure et simple pour ceux qui tentent l'aventure. Là aussi, la tâche ne s'annonce pas facile, la plupart de ces individus ayant un casier judiciaire aussi monstrueux que le Rancor !

Scène 2 « On embauche ! »

Vous pouvez, bien entendu, créer vos propres organisations. Nous avons pioché dans le supplément *Morts ou vifs*. Libre à vous de le consulter, même si les renseignements suivants devraient suffire.

● **Les Guerriers pendarriens** (p.62 de MV) : Kolor Delan et ses mercenaires agissent par idéal. En présentant la mission comme étant un moyen d'empêcher l'Empire d'obtenir un avantage technologique crucial, l'affaire est dans la poche.

● **La division Nova** (p.65 de MV) : Qell Tepine est un ancien specforce. Au moment de la prise de

Le facteur X



(dont au moins un Jedi). Le MJ doit être rompu à toutes les situations. En outre, la lecture des bandes dessinées « Les seigneurs des Sith » et « La guerre des Sith » et du background. Enfin, il serait intéressant que l'un des joueurs accepte d'être légèrement manipulé par le MJ de temps à autre).

contact, il se trouve impliqué dans une guerre civile opposant deux clans rivaux sur la planète Cornwall. Avec suffisamment d'argent, il n'est pas difficile de le convaincre. Seul problème : c'est un homme à principes qui honore toujours ses contrats. Il faudra donc attendre qu'il ait terminé sa mission actuelle. Un petit coup de pouce des PJ peut d'ailleurs « briser la glace ».

● **Les pirates de Safonne Pendon** (p. 42 de MV) : Le business, c'est le business ! Pendon n'est pas contre un bon petit raid, encore qu'il lui faille de solides garanties. Le convaincre n'est pas facile. Il se renseigne sur la cible mais aussi sur les PJ, et il ne met guère de temps à comprendre qu'ils sont en fait des « sous-marins » de l'Alliance. Dès lors, il exige l'amnistie pure et simple de ses actes passés, présents et à venir. Bref, l'impunité totale ! Fine mouche, il sait très bien qu'il demande énormément. Mais comme il dit : « tout est négociable... ».

● **L'ex-lieutenant Lon Donell** (p. 17 de MV) : L'archétype du déserteur impérial. Sa participation est cependant essentielle, car lui seul dispose d'une flottille importante. L'argent ne lui manque pas, les PJ ont tout intérêt à jouer franc jeu avec lui et lui proposer l'amnistie pure et simple.

Une chose est certaine : s'il est écarté du coup, il n'hésite pas à vendre le groupe aux Impériaux.

● **Lohn Genden** (p. 71 de MV) : C'est un terroriste borné, pur et dur, sans idéal précis. Son principal intérêt est d'avoir une organisation rodée, œuvrant depuis longtemps dans le secteur galactique de Lankor. Totalement incontrôlable, irrémédiablement fou, il accepte la mission dans le seul but de se procurer des armes et du matériel.

Scène 3 « Planifions, les gars, planifions... »

Dans un premier temps, les personnages vont donc sillonner la galaxie dans tous les sens. Nous vous laissons le soin d'organiser les prises de contact et les aléas des différents voyages. C'est le moment pour vous de « rallonger la sauce » en imaginant quelques petites aventures...

Reste ensuite à réunir tout ce beau monde afin de planifier un plan concerté. La Cité des Nuages, à l'abandon depuis les événements de *L'Empire contre-attaque*, est l'endroit idéal pour une petite réunion discrète. Votre but est ici d'organiser une séance 100% roleplaying, reposant essentiellement sur les caractères antagonistes des diffé-

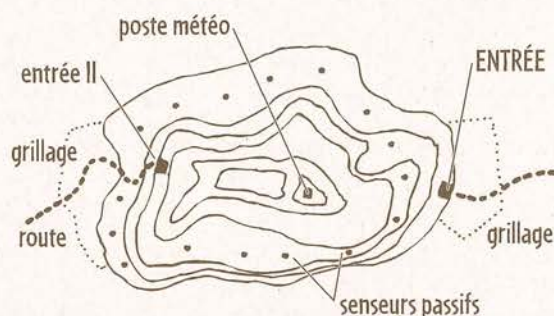
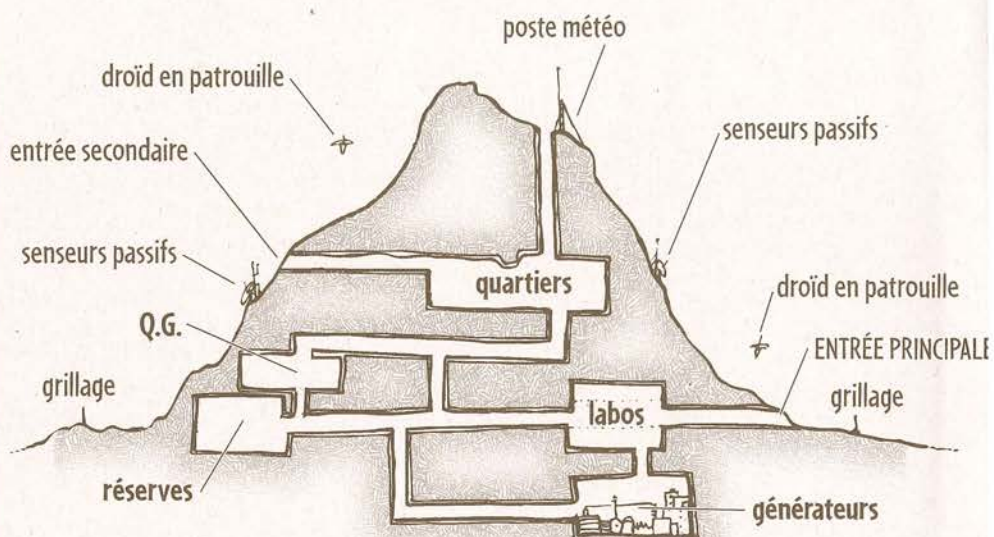
rents « alliés ». C'est avant tout un intermède diplomatique. N'hésitez donc pas à jouer à fond sur la personnalité très marquée des différents groupes et à organiser des réunions houleuses. Rebondissez sur la moindre déclaration pouvant froisser la susceptibilité des uns et des autres. En tenant compte des renseignements disponibles, le meilleur plan est probablement d'utiliser la stratégie suivante : une flotte crée une diversion en attaquant les vaisseaux en orbite et en tentant un débarquement, focalisant ainsi l'attention des troupes au sol, tandis qu'un petit groupe s'infiltré dans la base avec l'aide de la résistance locale.

Scène 4 « Jolie, la base ! »

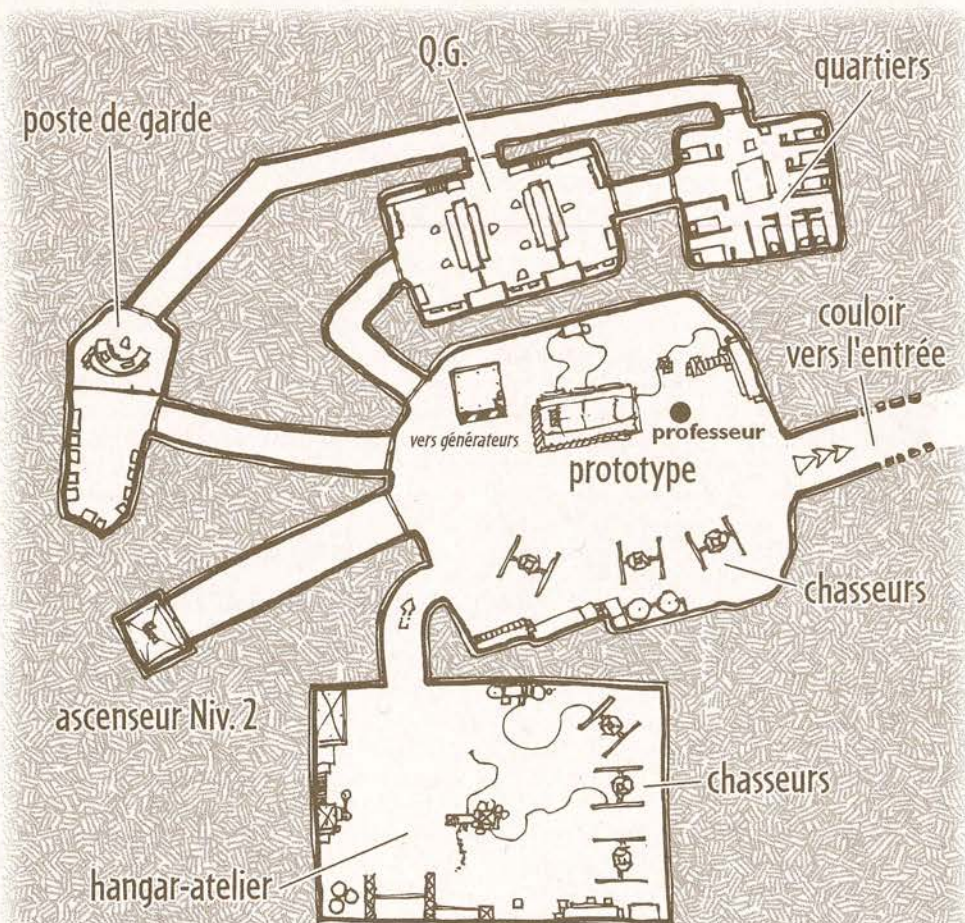
Les renseignements suivants peuvent être obtenus via un « réseau dormant » mis en place par la rébellion sur Lankor VI. Distillez quelques informations importantes (la seconde entrée ou la présence des droïds sondes par exemple) via Lohn Genden. Bien entendu, ce dernier ne les divulgue pas immédiatement ; tout dépend de l'attitude des personnages à son égard lorsqu'ils auront appris deux ou trois petites choses bien peu ragoûtantes sur son compte.

Q uelques mots sur Lankor VI

À 75 km de la base se trouve Rham'Dhaam, la ville la plus importante de la planète. La civilisation lankorienne n'est guère évoluée (fin du Moyen Âge, régime de type féodal). La majorité des Lankoriens, des bipèdes très maigres aux longs bras avec une tête en pain de sucre, se moque éperdument de la présence de la FUG, bien que son arrivée ait favorisé l'émergence d'un embryon de commerce stellaire. Certains Lankoriens, méfiants vis-à-vis des colonisateurs, ont été recrutés par des agents rebelles afin de former un « réseau dormant ». C'est bien entendu ce petit groupe disparate que contactent les personnages...



LA BASE LANKOR VI



LES PNJ DE L'ACTE I

Pour Star Wars

► Le professeur Adazian Loh'Khar

Scientifique homme-oiseau farfelu et crispant, mais génial
 DEX 2D
 SAV 2D+2, Invention 5D, Études :
 Ingénierie 8D, Études : Électronique 6D
 MEC 3D, Astrogation 5D,
 Communication 6D
 PER 2D, Baratin 4D
 VIG 2D
 TEC 5D, Réparations jusqu'à 7D
 selon les besoins
 Déplacement : 10 (12 en vol). Non sensible
 à la Force.
 Équipement : Bloc de données portatif.
 S'il est incarné par un joueur, donnez-lui
 pour objectif de protéger son invention
 à tout prix.

► Les mercenaires

Selon vos besoins, utilisez les PNJ
 génériques suivants.

● **Type I** : Tout à 2D sauf Esquive 2D+1,
 Combat mains nues 2D+1, Pickpocket 3D,
 Survie 2D+2, Parade mains nues 3D.
 Une arme de mêlée, 10 à 20 crédits.

● **Type II** : Tout à 2D sauf Esquive 3D,
 Course 2D+1, Savoir 2D+1, Business 3D,
 Évaluation 2D+2. Une compétence
 de combat ou de pilotage à 3D.
 Une arme à feu ou une arme de mêlée,
 50 à 200 crédits.

● **Type III** : Tout à 2D sauf Blaster
 (ou arme à feu) 3D, Combat mains nues
 3D+1, Esquive 2D+2, Savoir 3D,
 Culture 3D+1, Commandement 3D+1,
 Pilotage 3D+2, Perception 2D+2,
 Persuasion 3D.
 Une arme à feu et une arme de mêlée,
 un véhicule ou une armure de combat,
 200 à 1000 crédits.

- Le système est protégé par des navires de guerre : un croiseur d'interdiction, une frégate et un dreadnought.

- La base se trouve sur un contrefort rocheux situé sur le plus grand continent de Lankor VI, une petite planète à trois lunes au climat tempéré.

- Loh'Khar et le prototype se trouvent au cœur d'un vaste réseau creusé dans la montagne. Les laboratoires de recherche y sont installés, ainsi qu'une baie d'appontage protégée par un champ de force. Le hangar héberge une dizaine d'équivalents chasseurs TIE et le prototype.

- En plus de l'accès principal (à la base de la montagne, très bien protégé par une porte blindée du type palais de Jabba, coque 7D), se trouvent deux autres entrées, beaucoup plus discrètes et défendues par un blockhaus (coque 5D) où résident en permanence huit gardes dotés d'un canon blaster moyen. L'une se situe au sommet et permet d'atteindre une petite station météo ainsi qu'un centre de communication stellaire (12 techniciens en permanence répartis dans les deux installations). L'autre accès est situé sur l'autre versant, à mi-pente. Un petit chemin à peine carrossable permet d'y accéder.

- Enfin, le pied de la montagne est protégé par un réseau de senseurs passifs (un tous les cinq cents mètres, mais il y a de nombreuses failles dans le dispositif à cause du relief) et par quatre droïds sondes qui y patrouillent en permanence de façon autonome.

Laissez l'attaque se dérouler exactement comme l'ont prévu les PJ (à condition bien évidemment que leur plan tienne debout!). Alors que les « alliés » fixent les défenses orbitales et qu'un petit groupe débarque non loin de Rham'Dhaam, nos héros parviennent à s'infiltrer dans la base et à contacter le professeur, préalablement prévenu par la « résistance ». Le vol du prototype est légèrement plus difficile, la sécurité ne tardant pas à comprendre le but de la manœuvre. Après une scène identique au décollage catastrophe du *Falcon Millenium* sur Tatooine, tout notre petit monde se retrouve donc entassé à bord, en plein espace, prêt à vider les lieux. Quand soudain...



ADAZIAN LOH'KHAR

Quelques minutes plus tard, on entend un grand « bang », suivi du hurlement strident des sirènes et du déclenchement automatique des sprinklers. Tandis qu'une épaisse fumée âcre fuse du compartiment moteurs, les consoles de bord grésillent sous les surtensions (1D d'électrocution) et une quantité impressionnante d'objets jaillissent en tous sens (dommages moyens 2D). Le vaisseau part en vrille. Dehors, une sorte d'entonnoir multicolore zébré d'éclairs violets semble vouloir l'avalier. La vitesse augmente encore, les vrilles sont de plus en plus serrées... À moins d'avoir revêtu des combinaisons anti-G, les PJ sombrent dans une semi-inconscience (toutes les actions à -2D). Panique à bord!

Les PJ ont, en tout et pour tout, cinq rounds pour réagir; si ce n'est pas déjà fait, ils ont tout intérêt à revêtir une combinaison et à se sangler quelque part. Au sixième round, un autre « bang » résonne, suivi d'une décélération monstrueuse! Éjection brutale de l'hyperespace!

Tandis que le pilote tente désespérément d'amorcer une descente sur une petite planète jaune (Perception, diff. 15) aux commandes d'une brique pesant au bas mot 1000 tonnes (Pilotage, diff. 25), les autres PJ ont largement le temps de se repérer par les hublots (Astrogation, diff. 15): trois planètes, dont deux géantes gazeuses, deux étoiles binaires jaunes... Tatooine.

L'entrée dans l'atmosphère est sportive à souhait. Tout lâche quasiment en même temps. Glissade incontrôlée sur cinq cents mètres... Arrêt brutal, sifflement bizarre attirant l'attention: une fuite dans les générateurs! Dans cinq minutes, c'est l'explosion. Faites encore monter la tension. Soyez attentifs aux faits et gestes des PJ. Notez scrupuleusement tout le matériel emporté, tant les objets eux-mêmes que leur quantité ou leur protection. Loh'Khar, pour sa part, s'acharne sur une étrange petite boîte qui lui résiste. Il s'agit de l'élément clé du prototype qu'il faut évidemment sauver à tout prix. Pipez la scène en privilégiant encore une fois le grand spectacle: la pièce résiste, le sifflement devient plus important, des émanations toxiques envahissent le compartiment, les secondes s'égrènent... sprint, explosion!

Chacun se soigne tandis que le *Trait lumineux* flambe joyeusement. Côté matériel, bien peu de choses ont été sauvées. Seule bonne nouvelle, le pilote est persuadé d'avoir « sauvé les meubles » en se posant non loin de Mos Eisley, à une vingtaine de kilomètres au nord tout au plus.

Un peu de timing

Quoi qu'ils fassent, arrangez-vous pour respecter la chronologie suivante, qui mêle les événements du scénario et ceux de la BD.

- Arrivée des PJ sur Tatooine.

Combat entre Ulic et Mandalore.

- Arrivée des PJ sur Foerost.

Attaque du Krath peu après.

- Les PJ vont sur Kemplex IX.

Bataille et déclenchement de la supernova.

- Les PJ vont sur Coruscant. Attaque du Krath, capture d'Ulic, procès et évasion.

- Les PJ vont sur Ossus. Déclenchement

de la supernova et début de l'évacuation.

- Arrivée des PJ sur Nilrebmah XIII.

Ulic perd sa sensibilité à la Force.

Attaque des Mandaloriens sur Onderon.

- Retour des PJ dans le présent.

« Mort » d'Exar Kun sur Yavin IV.

Le voyage, dans le désert en plein milieu d'après-midi (60° C), est épouvantablement éprouvant. Cette fois, c'est sûr, ils sont bien sur Tatooine; ce gigantesque squelette de dragon Kratt en est la preuve... Allez, encore une petite dune à gravir et c'est le retour à la civilisation! Espoir vite déçu! Aucune trace de la ville! Juste quelques tentes à côté d'un incroyable chapiteau bariolé accolé à un massif vaisseau rectangulaire. Tatooine peut-être, Mos Eisley sûrement pas! Et pourtant...

Scène 2 « On est où, là ? »

En fait, nos héros ont remonté le temps! Ils se trouvent effectivement sur le site de Mos Eisley, mais 3994 ans trop tôt! Il est temps pour vous de lire, si ce n'est pas déjà fait, l'article *Jouer au temps de l'Ancienne République*, p. 32. Les informations chronologiques fournies dans l'article sont connues de toute personne ayant effectué un minimum d'études (Savoir à 3D+2). Les datations et les intervenants exacts ne sont connus que des universitaires (2D au moins dans talent avancé SAV Histoire de la galaxie). Pour les autres, toute demande de précision se traduit par un jet de SAV (diff. 25 à 30). De plus, il est important que les PJ perdent peu à peu l'avantage de leur matériel personnel. Soyez très attentif à la gestion des recharges de blaster et aux points de structure du matériel. Quant à reconstruire quelque chose de toutes pièces, compte tenu de la technologie présente, c'est long, cher et extrêmement difficile... Bien entendu, ne dites pas aux PJ qu'ils ont remonté le temps. Jouez à fond sur l'ambiguïté de la situation en distillant peu à peu des indices dans vos descriptions. N'oubliez cependant pas que les PNJ agissent de façon naturelle.

Lorsque vous sentez que les personnages commencent à soupçonner quelque chose, levez définitivement le doute via Loh'Khar. Il se lance alors, en cherchant ses mots, dans une explication

Acte II

AB URBE CONDITA...

Scène 1 « Attachez vos ceintures ! »

Un redoutable rayon tracteur contrecarre toutes les manœuvres du *Trait lumineux*. Son origine? Un destroyer stellaire! Une seule solution pour s'en sortir: pousser les moteurs au maximum, puis déclencher l'hyperpropulsion. Après quelques coups bien sentis sur les compartiments à fusibles, les traits salvateurs d'un passage en hyperspace environnent le bâtiment...

que vous pouvez résumer en leur lisant l'encadré ci-dessous.

Logiquement, les PJ vont commencer à envisager de repartir. S'ils retournent à leur vaisseau, ils découvrent quelques restes carbonisés, soigneusement nettoyés par les ancêtres des Jawas. À part quelques débris sans importance, rien n'est

recupérable. Par ailleurs, Loh'Khar a vérifié sa précieuse pièce : un bobinage prismatique à amplificateur démultiplié, une sorte de petit condensateur gros comme le pouce, est fendu. C'est une catastrophe, puisque c'est lui qui fournit la puissance nécessaire. Bien entendu, cet instrument n'a pas encore été inventé, et la technologie est loin d'être suffisante pour en concevoir un nouveau. Et quand bien même ce serait possible, Tatooine n'est pas franchement l'endroit idéal pour mener à bien ce genre de recherches...

Les personnages sont donc piégés et n'ont d'autre espoir que celui de quitter au plus vite la planète pour se rendre sur un chantier spatial. Loh'Khar n'en voit qu'un qui puisse éventuellement correspondre à leurs besoins : celui de Foerost. Reste à s'y rendre.

Scène 3 La piste aux étoiles

Revenons au campement qu'ils ont découvert à l'emplacement de ce qui aurait dû être Mos Eisley. Outre l'aspect géographique de la situation, quatre tentes à côté d'un petit chapiteau bariolé accolé à un massif vaisseau rectangulaire, des jets de Perception (diff. 10 à 15) permettent d'observer quelques petites choses intéressantes :

- Apparemment, il s'agit d'un cirque. Un petit homme rondouillard habillé en Monsieur Loyal gesticule, une jeune femme s'entraîne sur un fil tendu, un étonnant pachyderme sort du chapiteau, etc.

- Quelques minutes plus tard, une colonne de banthas se dirige vers le campement. Les cavaliers sont aisément identifiables : ce sont des Hommes des Sables.

- Ils ne semblent pas très agressifs, bien que sur la défensive. Les artistes du cirque n'en ont pas particulièrement peur. Monsieur Loyal ainsi que deux membres de la troupe, un Ithorien avec un sac à dos et un humain, se dirigent vers eux et entament une longue discussion.

En fait, les personnages assistent à l'une des premières prises de contact entre les Hommes des Sables et le reste de la galaxie. Reste que s'ils sont curieux au point de prendre contact avec ces mystérieux êtres venus des étoiles, les redoutables autochtones de Tatooine n'en sont pas moins prudents. Un jet de Perception diff. 15 permet de se rendre compte que le camp est en train d'être discrètement encerclé par une dizaine de petits groupes armés...

Ce qui se passe ensuite dépend entièrement de la réaction des personnages.

- S'ils agissent bêtement, en ayant des réflexes basiques de xénophobes moyens, il y a fort à parier que vous serez obligés de gérer une contre-attaque en règle. Après un instant de flottement et des réflexes d'autodéfense bien compréhensibles, les Hommes des Sables décampent sans demander leur reste. Ils ne tardent pas à revenir, en force cette fois, bien décidés à tout détruire.

- Si les PJ sont attentistes, la discussion se prolonge et chacun se sépare tranquillement. Le contact est pris. Un groupe plus important arrive le lendemain. Dès lors, il est possible de découvrir quelque peu cette étrange civilisation.

- Troisième et dernière solution, ayant compris qu'il s'agit d'une prise de contact plus ou moins pacifique, les PJ décident à leur tour d'entrer en

scène. Ils descendent donc à la rencontre des deux groupes totalement surpris. Tout se passe bien pour peu qu'ils fassent bien attention à leurs faits et gestes...

Intermède **Le Galactic Circus**

Le Galactic est l'archétype de ces petits spectacles itinérants qui sillonnent la galaxie depuis des milliers d'années. Sans être réellement médiocre, il faut quand même bien avouer qu'il ne s'agit pas franchement du top. En fait, « le plus merveilleux spectacle de la galaxie, trois fois primé au festival des Arts du Spectacle de Grimaldi III, dirigé par maître Novarese, de la célèbre famille des Boudoni, saltimbanques de père en fils depuis deux générations »... se compose de dix membres et de quelques animaux.

Les « artistes »

- **Novarese Boudoni** : Petit bonhomme rondouillard habillé en M. Loyal, âgé d'une cinquantaine d'années. Susceptible, tchatcheur, volubile et un brin mythomane, il cumule les fonctions de directeur général, de patriarche familial et de dresseur de fauves. Ce n'est pas un mauvais bougre, bien que sa propension à titiller la dive bouteille et son amour ravageur du sabacc mettent bien souvent son cirque en péril. DEX 2D, Fouet 8D, SAV 3D, MEC 2D, PER 2D, VIG 2D, Déplacement 10/5(ivre), arme : fouet (en permanence) 2D de dommages.

- **Madame Boudoni** : L'âge commence à se faire sentir pour cette femme d'une cinquantaine d'années. Écuyère et trapéziste, son heure de gloire est passée. Amoureuse folle de son mari et « mère poule » pour ses enfants (façon mère juive, au sens le plus étouffant du terme), elle passe son temps à faire des scènes puis à se réconcilier avec tout le monde. Gestionnaire de fait du cirque, un tantinet « antigaspi » ce qui, compte tenu de la situation, est loin d'être un défaut. DEX 2D, SAV 3D+1, MEC 1D+2, PER 3D, VIG 3D. Déplacement 10.

- **Jerk Boudoni** : Le fils de la famille. Insipide, crédule et stupide, il se croit supérieur en tout et est, bien sûr, persuadé d'avoir du talent. Régulièrement, il se prend un bide en s'essayant au one-man-show comique, mais ce n'est pas de sa faute, « le public est imperméable à l'humour ». Par ailleurs jongleur et clown en tandem avec Cheltenham. Il déteste Roméro au point de saboter son travail. Ce dernier le sait, mais c'est le fils du patron... Tout à 3D, Jonglerie 6D. Déplacement 10.

- **Gulietta Zavatto** : La fille de la famille, trapéziste, écuyère et fildeferiste. Sans être véritablement méchante, c'est une enfant gâtée et cela se sent. Épouse du pauvre Roméro qu'elle fait littéralement tourner en bourrique. Mignonne et un brin aguicheuse, elle tombera amoureuse du premier PJ venu... le temps de se lasser. Tout à 2D sauf DEX 4D+2. Déplacement 10.

- **Roméro Zavatto** : Ce jeune homme palot et falot, orphelin de naissance, se demande encore comment il a pu épouser Gulietta. Il est chargé de la musique, de l'éclairage et plus généralement de tout ce qui est technique (vaisseau y compris). Son enfance difficile l'a rendu très débrouillard et

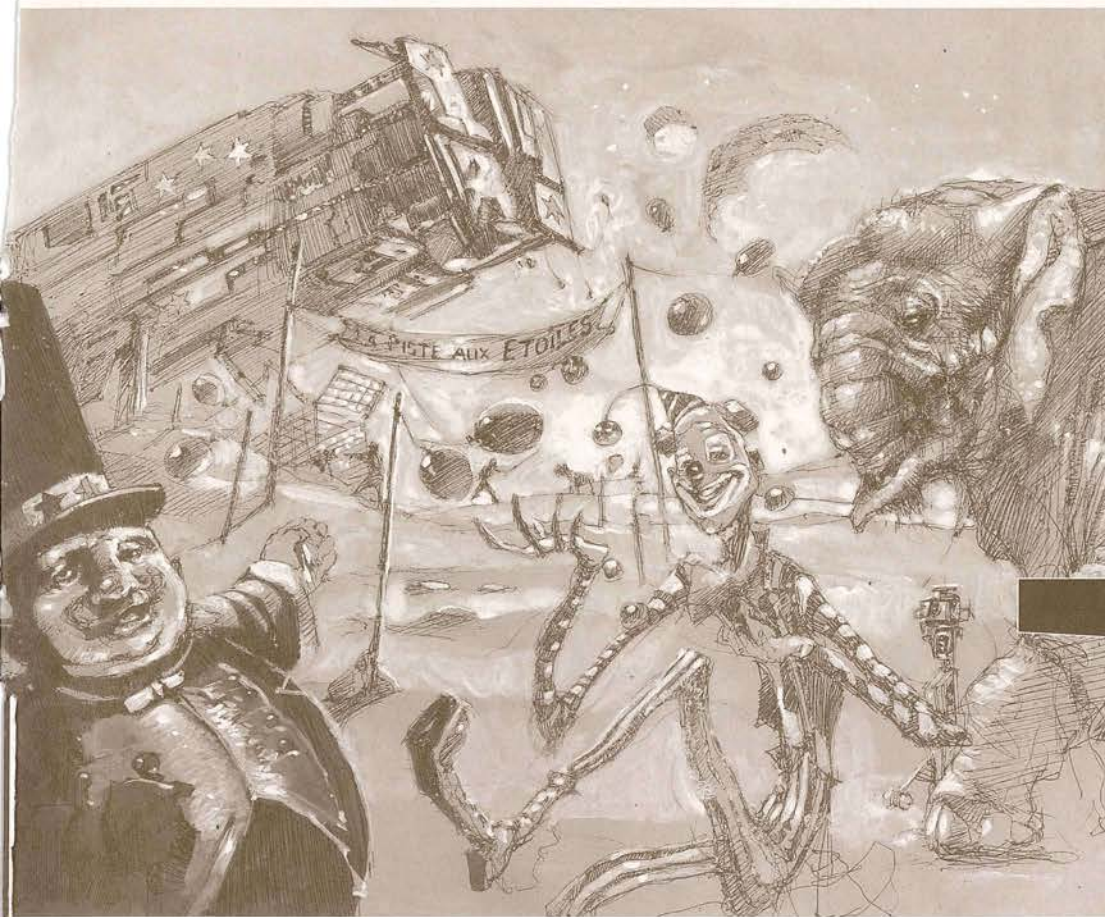
Une jolie justification pseudoscientifique

« L'hyperpropulsion est l'un des miracles du progrès. Sans cette technologie, les voyages spatiaux prendraient des années, voire des siècles. On ignore qui est à l'origine de la théorie de l'hyperpropulsion. Tout au plus sait-on qu'il s'agit d'une technique d'origine non humaine, datant de plus de 24 000 ans. En ces temps glorieux, le voyage hyperspatial était fort dangereux. Les navordinateurs de bord, très rudimentaires à l'époque, n'avaient pas une capacité de calcul suffisante pour permettre des sauts longues distances. Pour se rendre d'un point à un autre de la galaxie, les pilotes effectuaient des « sauts de puce » calculés à partir des coordonnées de bases-relais implantées tout au long du trajet. Ces bases étant très proches les unes des autres dans l'espace, loin de tout corps dangereux, les risques d'incidents étaient relativement réduits.

Au fil du temps, la science et les techniques de calcul ont évolué, permettant d'effectuer des sauts beaucoup plus importants.

Les hyperpropulseurs, couplés aux navordinateurs, ont tellement progressé que leur facteur d'hyperpropulsion (FH), nommé vulgairement multiplicateur, avoisine maintenant les 0,4. Or, plus nous baissons ce facteur, plus les pannes sont fréquentes, car les calculs des navordinateurs deviennent inexacts.

Et nous continuons à nous heurter à l'un des points fondamentaux de la théorie : la corrélation « espace-temps » que de telles vitesses induisent. Car le voyage hyperspatial joue aussi sur le temps ! Ce paramètre est, bien entendu, pris en compte lors des calculs effectués par les navordinateurs au moyen d'une variable irrationnelle, nommée Facteur X. Sa valeur n'est pas exacte et comporte un nombre infini de décimales que nous nous efforçons d'affiner depuis l'origine de l'hyperpropulsion. Or, plus le FH est bas, plus les temps de calcul sont courts et donc imprécis. Ce qui revient à dire qu'il existe un risque majeur de déplacement dans le temps à un FH inférieur à 0,4 ! Et comme la puissance maximale théorique du Trait luminique était d'environ 0,2... »



aspect peu rassurant, il n'est absolument pas dangereux, bien qu'il puisse mordre. Se nourrissant exclusivement de rongeurs, il se déplace librement dans le vaisseau. Il a la manie de se fourrer là où l'on l'attend le moins (les placards, la douche, les lits...). Durant le spectacle, il étonne les foules en jouant aux échecs contre un spectateur. Il «patrouille» très souvent autour du chapiteau peu avant les représentations... DEX 2D, SAV 2D, Échecs 5D, MEC 1D, PER 2D+1, VIG 3D, armes: venin paralysant (VIG+1D pour 1d6 heures, pas de séquelles), déplacement 10/15, taille 3 m, poids 60 kg.

LE GALACTIC CIRCUS

Les animaux

● **Jumbo**: Imaginez un éléphant de 7 m de haut, sans trompe ni défenses, et dégageant une odeur pour le moins désagréable. En dépit de sa taille imposante, Jumbo est un herbivore doux comme un agneau. Outre son succès auprès des enfants, il est utili-

sé pour monter et démonter le chapiteau. Son seul défaut, hormis l'odeur, est sa tendance naturelle à produire une espèce de bave collante très tenace. Et quand on l'énerve, il crache! Petite précision: il est très rancunier... DEX 1D, PER 1D+2, VIG 6D (Levage 9D), Armure naturelle +2D contre les dommages énergétiques et physiques (+1D pour la tête), Arme: Charge (dom. 10D), bave collante nauséabonde (portée 5 m, pas de dom.), Déplacement 10/12 (charge), taille 7 m, poids 2 tonnes, Indocilité 1D+2.

● **King, Queen et Joker**: Les «fauves» de la ménagerie (un couple et leur petit) sont des quasi-hyènes avec deux petites cornes sur les tempes et deux crocs en forme de crochet sous le menton. Ajoutez-y une belle crinière, une fourrure tachetée, des pattes se terminant par des sabots de bovidés et vous aurez une idée précise des bestioles. Bien qu'elles soient gavées à en crever et plus occupées à dormir qu'à autre chose, les sous-estimer serait une erreur fatale. Novarese et Cheltenham sont les seuls à pouvoir les approcher sans risque. DEX 3D, PER 3D, VIG 3D, armes: cornes et sabots VIG+1D, crocs VIG+2D, déplacement 10/12 (course), taille 2 m, poids 120 kg.

● **Tornado, Tempête et Ouragan**: trois superbes chevaux exécutant une quantité incroyable de tours à la manière du Jolly Jumper de Lucky Luke. Tout à 2D, Déplacement 10/14, Taille 1,70 m au garrot, poids 800 kg. Indocilité 1D.

Scène 4 «Salut, ça va?»

La prise de contact avec la troupe dépend entièrement des agissements précédents des personnages.

S'ils ont attaqué les Hommes des Sables, le moins que l'on puisse dire est que l'accueil est plutôt frais. Néanmoins, Boudoni n'est pas particulièrement fin. Si on lui sert une soupe présentant

il ne devrait pas tarder à mettre les voiles... Tout à 2D sauf TEC à 3D+2, caractéristiques «techniques» à 5D en moyenne. Déplacement 10.

● **Le Grand Brotzman**: Illusionniste de grande classe... et pour cause, c'est un maître Jedi. Son véritable nom est Sli'Lon Tahar. Un jet de SAV diff. 30 (15 pour un Jedi) permet de comprendre que c'est une très grosse peinture, dont le nom a traversé les siècles. Il a passé ces quarante dernières années à parcourir la galaxie en tous sens à la recherche des bases cachées des Sith. Il y a de cela deux ans, il a découvert le mausolée de l'un des premiers Seigneurs Sombres, Ku'ar Danar. Fortement perturbé par sa découverte, il a décidé d'alerter ses pairs lors de la grande réunion du mont Meru sur Deneba. Malheureusement, les troupes et les droids de combat du Krath ont attaqué avant qu'il ne puisse prendre la parole. La gigantesque boucherie qui a suivi lui a fait perdre la raison, et il s'est enfui lâchement, abandonnant cinq apprentis à une mort certaine. Depuis, il se méprise au plus haut point et ne se juge plus digne d'être un Jedi. Il a rencontré le cirque et s'y est fait embaucher il y a quelques mois. Cynique, alcoolique, pessimiste voire défaitiste, il est sujet à d'horribles cauchemars. Ses talents de guérisseur en font le «rebouteux» de la troupe. D'une manière générale, il est hautain avec les gens, et voue une haine farouche aux droids. Sa rencontre avec les PJ va lui permettre de remonter la pente. Caractéristiques identiques à Obi-Wan Kenobi.

● **Thol Debonn**: Ce vieil Ithorien tranquille et pacifique tient une place à part dans le spectacle: il est conteur. Ses histoires fascinent petits et grands, à la manière de GPO dans le village ewok du *Retour du Jedi*. Un tantinet ethnologue, il tire ses histoires des légendes des planètes qu'il visite, ainsi que de l'actualité. Véritable mine d'or pour un universitaire, il va rapidement devenir la source d'information principale des PJ. Il aimerait

bien aider Brotzman, même s'il ne comprend absolument pas ce qui lui arrive. DEX 3D, SAV 4D+2, MEC 2D, PER 4D, VIG 2D, TEC 2D+1. Arme: bâton (VIG+1D). Déplacement 11.

● **E2-E4**: Appartenant à Thol Debonn, c'est un vieux droid de protocole ou plutôt ce qu'il en reste: une tête raccordée à un morceau de carcasse contenu dans un sac à dos. Suite à de multiples aventures, dont la Révolte des Droids sur Coruscant, il a été partiellement désassemblé, puis réparé tant bien que mal par Zavatto. Il se comporte comme Z6-PO et passe son temps à militer pour le Mouvement de Libération Cybernétique et les Droits des Droids, bien qu'il ne soit pas un extrémiste. Sensible à ses arguments, Debonn l'a «affranchi». Il est donc libre de ses actes et peut suivre les PJ s'ils le lui demandent. Il est en perpétuel conflit avec Brotzman. Caractéristiques comme Z6-PO, p.16 du *Guide de la trilogie*.

● **Cheltenham**: Palefrenier, clown et homme-caoutchouc au sens premier du terme! C'est un grand échelas filiforme à la peau bleue, avec une tête triangulaire et des yeux verts en amande. Son squelette a la particularité d'être incroyablement flexible. Légèrement benêt, à la façon du héros du film *Forrest Gump*, il sillonne la galaxie avec de grands yeux émerveillés. En fait, il a jadis participé à un casse (sans vraiment comprendre ce qu'il faisait, d'ailleurs), et il est en fuite depuis. Il a tendance à s'affoler très vite si l'on trouble son train-train quotidien et est rapidement mal à l'aise en société. Ses seuls véritables amis sont les animaux. Tout à 2D sauf DEX 6D (contorsion 10D), talent spécial: affinité avec les animaux 6D. Déplacement 12.

● **Sssiii**: Ce serpent rouge à tête de cobra et aux yeux laiteux, originaire de Yavin XIII, est à mi-chemin entre l'animal et la créature évoluée. Doté d'une intelligence limitée (QI d'un enfant de dix ans), il communique basiquement ses émotions en frappant le sol avec sa queue. Malgré son

les Hommes des Sables comme de dangereux adversaires, sanguinaires et rusés, il l'avale sans trop de difficultés, d'autant que les personnages ont, à ses yeux, tout de « boulingueurs spatiaux ». Thol Debonn et Brotzman ne sont bien entendu pas d'accord, mais ils n'insistent pas trop. Quant au reste de la troupe, la neutralité est à l'ordre du jour. On peut même dire que l'arrivée des personnages soulage tout le monde. Car si le cirque est sur Tatooine, c'est tout simplement parce que le vaisseau est en panne.

Dans l'hypothèse où les PJ ont pris contact pacifiquement, tout va pour le mieux. Méfiant au début, Brotzman, plus intrigué qu'autre chose (arrangez-vous pour lui donner un rôle légèrement « inquisiteur » en lui faisant poser quelques questions indiscretes) finit par les accepter. Le reste de la troupe est franchement content de les voir. Quant aux Hommes des Sables, ils se retirent en promettant de revenir.

Réparer le vaisseau n'est guère compliqué pour Loh'Khar, bien qu'il ait besoin d'un peu de temps (comptez quatre jours en cas d'attaque, vingt jours s'il n'est pas sous pression). Ici encore, ce qui va arriver pendant cette période dépend de la prise de contact. S'ils ont été attaqués, les Hommes des Sables reviennent en force et profitent de la nuit pour attaquer. Dès lors, à vous de faire monter la pression et d'organiser le siège. Le vaisseau quitte finalement la planète en catastrophe, alors que toute la troupe est retranchée à bord, sur le point d'être anéantie...

En revanche, si tout s'est bien passé, les Hommes des Sables reviennent avec leurs plus hautes autorités et quelques présents, dont du fourrage pour les bêtes. Un spectacle peut même avoir lieu. Voilà une excellente occasion d'organiser une petite séance de roleplaying présentant ces êtres sous leur meilleur jour. Le problème majeur rencontré est principalement la langue, ce qui risque d'être assez amusant à mettre en scène (mime de rigueur, E2-E4 commet de nombreuses fautes de traduction).

Pour les plus courageux, il vous est possible d'organiser une petite initiation en bonne et due forme au sein de la tribu (voir l'encadré ci-dessous).

Si l'affrontement avec le dragon Krayt ne pose pas trop de problèmes grâce aux blasters, la survie pendant les onze jours (jets progressifs de survie et de VIG diff.

10 à 30, il y a heureusement un ou deux Tusken avec nos héros) et surtout la scarification finale risque d'être intéressante à mettre en scène (le brandon est appliqué sans anesthésie, 3D de dommages, -2D sur toute action physique pour le reste de l'acte, sauf intervention médicale ou utilisation d'un pouvoir Jedi).

Un PJ ayant surmonté victorieusement ces épreuves gagne, sans le savoir, un avantage énorme sur Tatooine et ce, même dans le futur : il fait désormais partie de la « nation Tusken » et peut donc tout leur demander (asile, assistance militaire...).



L a civilisation des Hommes des Sables

Les Hommes des Sables (ou « Tusken Raiders ») sont des nomades vivant en groupe d'une cinquantaine d'individus dirigés par un Ancien. Constamment en mouvement, ils n'ont pas de territoire défini, encore qu'une petite zone de collines située au cœur du Grand Désert soit considérée comme « sacrée ».

L'ensemble des clans s'y réunit une fois par an pour honorer la mémoire des ancêtres et pour incinérer rituellement les morts de l'année (un procédé de momification permet de conserver les corps jusque-là).

La société des Hommes des Sables ignore le traditionnel clivage homme/femme.

Tous sont égaux et effectuent les mêmes

tâches quotidiennes. Les « mariages » sont décidés par l'Ancien, et l'institution n'est là que pour perpétuer la race. Les jeunes n'ont pas non plus de statut spécial. Les enfants sont éduqués en commun, en « troupeau ». Une épreuve spéciale les fait passer au statut de membre à part entière du clan. Le courage, la résistance et la solidarité étant les trois valeurs fondamentales des Hommes des Sables, les adolescents sont abandonnés par groupe de quatre en plein désert, sans eau ni nourriture. Ils doivent y demeurer une lunaison (onze jours) et rejoindre par leurs propres moyens le groupe (en mouvement), non sans avoir au préalable tué un dragon Krayt. Les survivants sont ensuite marqués rituellement d'un dessin complexe sur le torse.

Ce n'est qu'après cette terrible épreuve, atrocement douloureuse, qu'ils reçoivent un nom et deviennent membre à part entière du clan.

La majeure partie du temps, l'Ancien règle les litiges quotidiens de son groupe. Il écoute les arguments, puis juge sans appel. Les guerres claniques sont rares, mais elles existent. Elles se règlent par un affrontement à mort entre quelques guerriers désignés par les Anciens (à la manière des Horaces et des Curiaces de l'Antiquité). Le clan vaincu répare la faute commise, et fournit éventuellement un tribut sous forme de banthas, mais il n'est jamais humilié par les vainqueurs, afin d'éviter les vengeances.

Les Tusken ne connaissent pas l'écriture. La mémoire collective est transmise oralement par les conteurs, qui font aussi office de chamans. Leur spiritualité est de type animiste, avec une forme de divination par la lecture des braises ardentes d'un feu rituellement préparé.

Enfin, il est utile de préciser qu'à part leurs armes, les Hommes des Sables ne possèdent rien.

Les banthas sont le bien le plus précieux de la communauté. Un Tusken préfère mourir de soif plutôt que de ne pas abreuver sa bête. Et pour finir sur une note olfactive, l'eau étant rare, l'Homme des Sables ne se lave jamais...

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour Star Wars

► Homme des Sables (adulte moyen)

DEX 3D, combat bâton gaderffii 5D

SAV 2D, Survie désert 7D

MEC 2D+1

PER 3D

VIG 3D

TEC 1D

Déplacement : 10.

Armement : bâton gaderffii (VIG+1D, diff. 5).

► Les banthas

Voir p. 222 des règles.

► Le clown farceur, (le vaisseau du cirque)

Type : « Caisse à savon rectangulaire »

Taille : 80 m (2 niveaux).

Équipage : 2 (Roméro et Brotzman).

Capacité de la soute : 900 tonnes.

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1.

Hyperpropulseur de secours : x15.

Manœuvrabilité : 1D.

Vitesse spatiale : 5.

Vitesse atmosphérique : 335 ; 950 km/h.

Coque : 6D.

Boucliers : 1D.

Senseurs : Passif 30/1D ; Scan 65/2D+1 ;

Recherche 110/3D ; Focalisation 3/3D.

Armement : lance-missiles à l'avant (visée 1D,

portée 1/3/6 et 50-100/200/500,

dommages 8D, 5 missiles à bord).

Acte III

SITH WARS

Scène 1 **Le voyage**

Que ce soit en fuyant éperdument ou en promettant de revenir bientôt rendre visite à leurs amis les Hommes des Sables (qui leur offrent un jeune bantha en cadeau d'adieu), le Galactic Circus finit par reprendre la route des étoiles. Bien évidemment, les PJ peuvent choisir de quitter la troupe à tout moment. Attendez-vous à devoir improviser. S'il est consulté, Boudoni ne voit aucune objection à faire un petit détour jusqu'aux chantiers spatiaux de Foerost. D'une part, le vaisseau en a bien besoin (n'hésitez pas à accumuler les pannes) et d'autre part, il n'est pas contre un endroit où les distractions sont rares et où le profit est potentiellement élevé.

Le voyage dure un peu plus d'un mois. Selon votre inspiration, vous pouvez le « zapper » en quelques mots ou développer quelques petites aventures intermédiaires mettant en scène les membres de la troupe ou, de façon plus ambitieuse, une escale avec spectacle (les PJ se devant évidemment d'y participer). Pour l'inspiration, (re)lisez les BD *Western Circus*, *Sarah Bernhardt* (Lucky Luke) et *Les armes vivantes* (Valérien), ou louez le film *Sous le plus grand chapiteau du monde*.

C'est aussi le moment idéal pour développer les relations avec les PNJ. Ainsi, un apprenti Jedi a tout intérêt à fréquenter Brotzman. Il faut gagner sa confiance, mais il accepte, non sans réticences, de lui prodiguer un enseignement (deux ou trois pouvoirs étudiés, à votre convenance). Quant à Loh'Khar, visiblement atterré par « la conception basique de cet engin vétuste », il passe le plus clair de son temps à bricoler tout et n'importe quoi. Il y a d'ailleurs de très fortes chances qu'il remette sur pieds l'ami E2-E4. Pour un tech, travailler avec un tel professeur est une occasion qui ne se rate pas... Quant aux autres, ils peuvent développer une compétence en acrobatie, en équitation, voire en dressage, au contact des différents artistes et animaux.

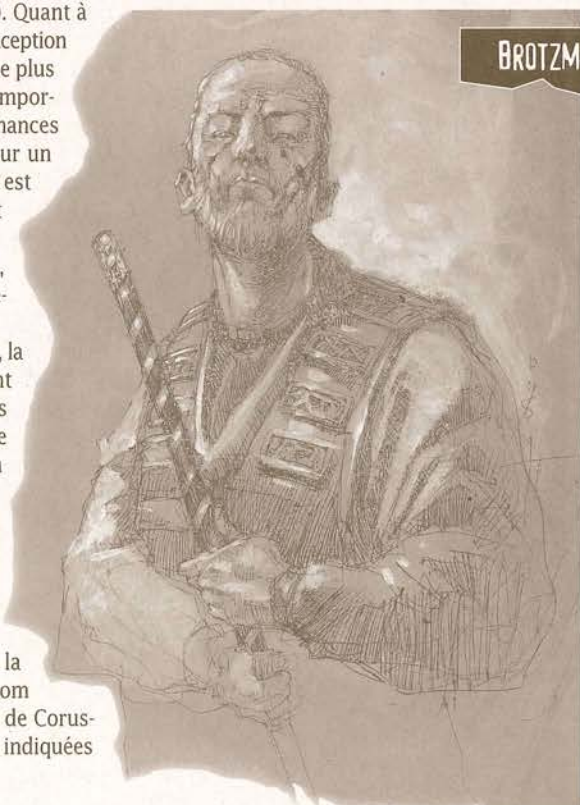
S'ils révèlent franchement leurs origines, la troupe les écoute attentivement avant d'éclater de rire et de retourner à ses occupations. Seul Thol Debonn demande de nombreux détails, avec l'intention évidente de s'en resservir pour de futures histoires. Brotzman, quant à lui, prend la chose très au sérieux et cherche à en savoir plus. Dès lors, il change complètement d'attitude et fait tout pour les aider, notamment en leur enseignant les rudiments de la méditation Jedi et en leur donnant le nom de quelques Jedis influents d'Ossus et de Coruscant. Si vous avez déjà utilisé les règles indiquées

en annexe, p. 65, il vient de lui-même proposer ses services.

Enfin, la situation politique est assez confuse à cette période de l'histoire. Profitez du voyage pour en donner une idée aux personnages, via Thol Debonn ou un pilier de cantina bavard (voir l'encadré *Géopolitique galactique* ci-contre).

Scène 2 **Foerost**

Foerost est l'un des plus anciens chantiers spatiaux de la galaxie. Il est situé non loin d'une géante gazeuse inhabitée, dotée de deux lunes. Au moment où *Le clown farceur* apponte, pas moins de deux cents navires de guerre, du chasseur au dreadnought, sont présents sur les lieux. Imaginez une gigantesque station orbitale, ayant la forme d'un crabe à quatre pinces (les baies d'appontage) et portant sur le dos une bulle en plastacier protégeant une ville semblable au New York City du film *Le cinquième élément*. Ajoutez-y, dans tout le système, une centaine de plates-formes de construction grouillant d'ouvriers évoluant en gravité 0. La majeure partie d'entre eux sont des « singes oranges ». Ce sont des créatures humanoïdes au large crâne, avec des yeux dorés profondément enfoncés et une peau orange réticulée. Les Mogambiens, pour reprendre leur nom officiel, travaillent vite, pour pas cher, sont doués pour les langues et aiment par-dessus tout vivre en apesanteur. La combinaison idéale pour en faire les manœuvres de l'espace... Petit détail au passage : ils se ressemblent tous. Des clones ? Une petite enquête xénoethnologique s'imposerait... Quant aux plates-formes, ce sont des stations de 2500 m en forme d'hexagone, avec des bras tubulaires et un enchevêtrement d'échafaudages extérieurs sur lesquels viennent s'arrimer les navires à construire ou à réparer (capacité maximale de chaque station : 8 navires légers, 4 moyens ou 2 vaisseaux « capitaux »). Le trafic spatial est permanent, effroyablement dense, composé de centaines de bâtiments, allant du vaisseau de guerre au



BROTZMAN

Géopolitique galactique

Plusieurs groupes interagissent dans le grand conflit qui déchire la galaxie.

● **Les Mandaloriens** : Ce sont des mercenaires... qui se sont mis à leur compte. Leur chef, Mandalore, ne jure que par la conquête.

● **Le Krath** : Cette secte originaire de Koros est dirigée par Aleema, une « sorcière » initiée au Côté obscur, assoiffée de gloire et de pouvoir. Sa spécialité est l'illusion à grande échelle. Bien qu'elle soit suffisamment puissante pour provoquer d'impressionnantes catastrophes naturelles, elle ne contrôle que très partiellement ses pouvoirs...

● **Exar Kun** : C'est un Jedi ambitieux, initié à la doctrine des Sith, dont il devient le maître suprême. Son ultime ambition est de reconstituer l'Empire Sith.

● **La République** : Totalemment dépassée par les événements, elle subit plus qu'autre chose. En fait, la République a bien du mal à analyser ce qui lui arrive. Plusieurs groupes agissent contre elle au même moment, et les rapports sont fragmentaires et peu précis.

De plus, les sénateurs n'imaginent pas un seul instant qu'un Jedi puisse les trahir. Enfin, on oublie difficilement 20000 ans de commissions, de sous-commissions et de chamailleries administratives...

L'armée républicaine est puissante et dirigée par des hommes de valeur. Cependant, leur grand défaut est d'avoir une conception obsolète de la guerre. Selon leur doctrine stratégique, les belligérants s'affrontent en un seul et unique endroit. Cette bataille décide du vainqueur du conflit. L'armée va donc foncer sur Kemplex IX pour livrer la bataille décisive, laissant Coruscant de côté.

La majeure partie de la population galactique, quant à elle, ne comprend pas grand-chose à un conflit somme toute assez localisé et très éloigné de ses préoccupations journalières...

● **Les Jedis** : Les Jedis affrontent à la fois l'incompétence du Sénat et la coalition ennemie, tout en vivant une crise interne extrêmement grave entraînant la trahison de nombreux apprentis. En fait, les maîtres Jedi doutent de plus en plus de leurs capacités et de la validité de leur enseignement. Ils ne sont donc pas en pleine possession de leurs moyens, et manquent de sang-froid pour analyser sereinement la situation. En fait, ils versent même dans la paranoïa, et réagissent plutôt impulsivement. L'histoire des PJ, aussi véridique soit-elle, n'arrange pas les choses, d'autant que la Force est largement perturbée par leur présence et que l'utilisation des « pouvoirs » sur eux donne des résultats pour le moins inhabituels...

minéralier en passant par les petites navettes de transport transsystème.

Après le traditionnel contrôle spatial, *Le clown farceur* finit miraculeusement (surtout si c'est Zavatto qui pilote, sinon diff. 20) par s'arrimer à la baie d'appontage 1138 du spatioport. Une heure plus tard, le groupe débarque. Chacun a ses propres préoccupations : Boudoni part à la recherche d'un patron de cabaret susceptible de lui fournir un lieu pour les prochains spectacles, Roméro ne pense qu'à faire réparer le navire (et accessoirement à échapper à la corvée de lèche-vitrines imposée par sa femme et sa belle-mère), Thol Debonn se met en quête de « nouvelles fraîches », Cheltenham envisage de conduire Jumbo chez le vétérinaire tandis que Brotzman disparaît mystérieusement. Bref, tout notre petit monde s'éparpille, oubliant momentanément les PJ.

Logiquement, ces derniers vont se mettre à la recherche d'un laboratoire, sous la direction d'un Loh'Khar très excité (et un tantinet « petit chef »), ou du moins d'une structure susceptible de fabriquer un ersatz de bobinage prismatique à amplificateur démultiplié. C'est loin d'être évident, même s'ils se trouvent dans ce qui se fait de plus high-tech comme chantier spatial. Au mieux, les dirigeants des entreprises contactées les prennent pour de doux dingues. Au pire, les services de sécurité interviennent. Finalement, après de nombreuses tentatives infructueuses, le groupe est contacté par un jeune ingénieur utilisant les

laboratoires de sa société à des fins personnelles lors de ses moments perdus. Néanmoins, ses patrons ayant déjà été approchés par les PJ (avec la sécurité comme réponse), il ne peut travailler que de nuit et de façon fort discrète (il faudra verser des pots-de-vin aux vigiles). Ce jeune ambitieux envisageant de voler de ses propres ailes se nomme Merr-Sonn. Bien plus tard, sa société ne sera que trop bien connue...

Les PJ ont également besoin d'un navire. Logiquement, dans un arsenal galactique, un tel achat ne doit pas trop poser de problèmes. L'endroit grouille de « concessionnaires aux dents blanches », de prospecteurs avides de perdre leur bâtiment au sabacc (avec toutes les retombées désagréables que cela peut entraîner s'ils décident de le récupérer) et d'individus louches pressés de revendre un petit navire volé (avec entrevue discrète, rendez-vous dans une ceinture d'astéroïdes pour effectuer la transaction et pourquoi pas intervention des forces de l'ordre). Bref, les possibilités sont variées, mais surtout relativement risquées et/ou onéreuses. Il est cependant possible de s'en tirer à bon compte en prenant contact avec la plus grande ferrailleuse du système, une femme mystérieuse bien connue des paumés et des sans-le-sou : l'Éboueuse.

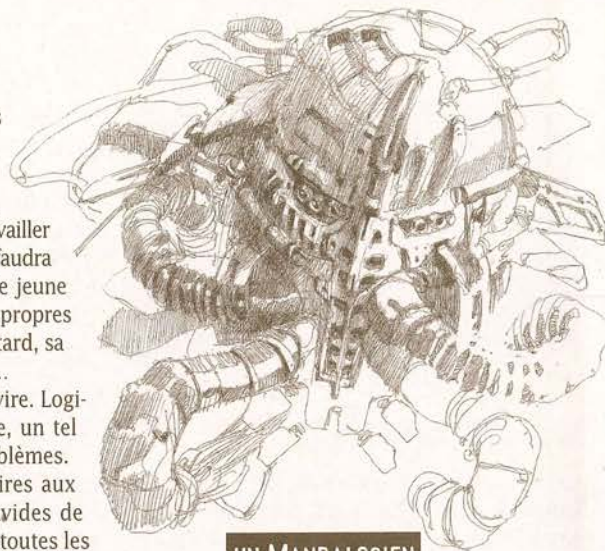
Scène 3 L'Éboueuse

L'Éboueuse ne vit pas sur Foerost mais sur la Station 14, en orbite géostationnaire à 10 000 kilomètres au-dessus de Polarca VII, une petite planète située dans un système voisin, à deux heures d'hyperespace. Pour s'y rendre, il suffit de louer un « taxi » en se rendant à l'astroport. On peut y contacter une tête brûlée nommée Lars Dorian, qui se fait un plaisir de les y conduire pour la modique somme de 100 crédits par PJ...

De l'ancien poste de surveillance du système qu'est supposée être la Station 14, il ne reste rien. Un enchevêtrement complexe de vaisseaux soudés les uns aux autres lui donne un look bizarre à faire rêver des générations entières de Squibs. Slalomant parmi les carcasses d'épaves désossées, quelques remorqueurs amènent ici les vieilles gloires de l'ère spatiale. « Le Cimetière » est le paradis de la pièce détachée et porte bien son nom...

Quant à l'Éboueuse, c'est une quadragénaire assez quelconque, avec des cheveux bruns ternes, un nez proéminent et un menton fuyant. S'ils ont pris la peine de se renseigner sur son compte, les PJ ont appris qu'elle vit seule et qu'elle a jadis aimé un homme, un obscur petit contrebandier du nom de Rimaro, mort depuis bien longtemps. Elle en est restée aigrie et garde une rancune tenace aux représentants du sexe fort. Pourquoi ? Mystère. En plus de ses activités légales de ferrailleuse, on murmure que c'est la plus grande receleuse de toute cette partie de la galaxie. Cela n'a jamais été officiellement prouvé mais comme on dit, il n'y a pas de fumée sans feu...

Toujours est-il qu'elle est le seul être humain de la station, ses employés étant composés pour moitié de Mogambiens et pour moitié de droids. Et c'est avant tout une femme d'affaires. « Tout ce que j'ai est à vendre... y compris mes vaisseaux » sont ses premières paroles. Elle est parfaitement renseignée sur les PJ, ce qui laisse supposer un



UN MANDALORIEN

sérieux réseau d'indics. Après une petite joute oratoire destinée à tester nos héros, l'Éboueuse abat ses cartes. Elle accepte de fournir un vaisseau en parfait état de fonctionnement en échange d'un petit service : le corps refroidi d'un chasseur de primes de passage sur Foerost, un certain Zeb Yagorn. Elle refuse de donner de plus amples renseignements sur ses motivations, mais de là à penser qu'il s'agit de la personne ayant réglé son compte à son ex-mari... Si les PJ acceptent le deal, il ne vous reste plus qu'à organiser l'affrontement. Yagorn est lui aussi sur un contrat : un redoutable criminel nommé Namao. Vous avez là largement de quoi brouiller les cartes, surtout si les autorités s'en mêlent...

Scène 4 Retour à Foerost

N'oubliez pas que la base est extrêmement peuplée. Depuis leur arrivée dans le passé, c'est le premier endroit véritablement civilisé qu'ils rencontrent. L'endroit grouille de vie : cantinas, souks, zones résidentielles, lieux de culte étranges, poste de police, quartiers sordides, on trouve de tout sur Foerost. La ville est entièrement composée de niveaux reflétant parfaitement les distinctions sociales : plus on est riche, plus on s'élève dans les étages. Inutile de préciser que les « strates sociales » ne se mélangent guère et qu'il existe bel et bien une « basse ville » grouillante de pauvres ouvriers et une « haute ville » plutôt agréable, séparées par toute une collection d'étages réservés aux classes moyennes.

Les occasions de se faire remarquer ne manquent donc pas. Pour animer les rencontres aléatoires, utilisez les caractéristiques des trois types de mercenaires proposés à la fin de l'acte I, et n'hésitez pas à vous servir des vieux poncifs du genre vieil Hutt usurier, joueurs de sabacc professionnels, suiveurs plus ou moins discrets s'avérant être des flics ou des hommes de main, ingénieurs estomaqués en écoutant Loh'Khar, Boudoni & Cie une fois de plus dans la pire des mouises, marins ou ouvriers en goguette, jeune fille attaquée, bref, amusez-vous, donnez de la vie à tout ce petit monde tout en gardant à l'esprit qu'ils sont au Moyen Âge de *Star Wars*... Par ailleurs, les rumeurs vont bon train (voir l'encadré ci-contre).

Faites durer le plaisir jusqu'à ce que les PJ commencent à voir le bout du tunnel. Ils sont les heureux propriétaires d'un petit bâtiment, le disposi-

Q uelques rumeurs à Foerost

- Le « Ciel de Golthar », le plus grand minéralier de la galaxie, est annoncé pour bientôt. Partiellement vrai, c'est une ruse du Krath (voir la scène 5).
- Le redoutable Namao, un criminel endurci, est sur Foerost. Sa tête est mise à prix 5 500 000 (anciens) crédits. Le cruel chasseur de primes Zeb Yagorn est sur sa piste. Vrai.
- Les Mandaloriens ont attaqué le système Teta le mois dernier. On pense qu'ils se sont alliés aux ennemis de la République. Vrai.
- Le Krath a lancé une série d'offensives meurtrières sous la direction d'un nouveau meurtrier en chef. On ignore qui il est. Vrai.
- Il va se passer quelque chose. La direction du chantier vient de recevoir l'ordre de quadrupler les équipes et un célèbre Jedi, Sli'Lon Tahar, vient d'arriver pour prendre le commandement de la future flotte. Partiellement vrai : Brotzman/ Sli'Lon Tahar s'est juste contenté de se faire connaître des autorités.
- Un groupe de jeunes Jedis s'est révolté sur Ossus et a disparu. Vrai, c'est Exar Kun qui les a pervertis. Noyez tout ceci dans un flot d'autres rumeurs sans importance pour le scénario, comme la découverte d'un fabuleux gisement d'Épice sur Kessel, une petite planète paumée.

tif d'hyperpropulsion est quasiment installé, le bobinage prismatique est en cours de fabrication sous la haute surveillance d'un Loh'Khar encore plus irritant que d'habitude. Par ailleurs, il a poussé le vice jusqu'à bricoler un système d'astronavigation rudimentaire (navordinateur à 1D+2, en panne sur un résultat 1-3 du Dé libre). Bref, tout va bien...

Scène 5 L'attaque

Les PJ sont à bord d'une petite navette, revenant du laboratoire chargé de la fabrication du bobinage. Convaincre Loh'Khar de lâcher son fer à fusion n'a pas été facile, mais les membres du Galactic Circus, apprenant leur départ pour le lendemain, ont décidé d'organiser une petite fête d'adieu en leur honneur. Après toutes ces péri-

pties, un peu de bon temps ne peut pas faire de mal...

Soudain, la radio est saturée de jacassements. Le *Ciel de Golthar* vient d'apparaître. Et il est grand, très grand. Tellement énorme que le contrôle spatial ne peut lui attribuer un dock. Mais qu'importe, puisqu'il n'existe pas! L'illusion se dissipe: ce n'est pas un minéralier qui évolue au milieu des docks, mais sept bâtiments de guerre et une myriade de chasseurs/barges d'assaut du Krath. L'assaut est rondement mené. Totalement surprise, la base subit un véritable Pearl Harbor. Les chasseurs passent et repassent dans des raids meurtriers, tandis que les barges de débarquement déversent des flots de Mandaloriens. La panique est à son comble. Aucune contre-attaque coordonnée n'est possible, tant le trafic est dense. Le mot d'ordre semble être «chacun pour soi». Dans moins de deux heures, tout sera fini... Que vont faire les PJ?

- Résister? Même les héros ont leurs limites...
- Essayer de récupérer le bobinage? Laissez-les appônter, se frayer un chemin jusqu'au labo et faites-leur rencontrer une section de Mandaloriens en pleine action! En tout état de cause, adieu le bobinage...

- Regagner leur nouveau vaisseau pour ensuite fuir/tenter de récupérer le bobinage/résister? Multipliez les actions héroïques et les affrontements. Arrangez-vous pour qu'ils parviennent jusqu'à leur vaisseau...

Dans tous les cas de figure, faites-leur au moins une fois affronter un groupe de Mandaloriens dans les conditions suivantes: au détour d'un couloir désert, ils tombent sur un point d'appui. Leurs adversaires semblent relativement détendus et ne les voient pas immédiatement. Ils discutent entre eux en basique. Grosso modo, voilà ce que l'on peut apprendre en les écoutant. Le général Qel-Droma est un sacré stratège, cent cinquante navires ont déjà été capturés, ce qui sera largement suffisant pour attaquer Kemplex IX, la station hyperspatiale qui contrôle l'accès du système de Cron dans le secteur d'Auril (non loin d'Ossus, Astrogation diff.20)...

À cet instant, les PJ sont repérés. L'affrontement commence. Arrangez-vous pour que le combat soit très tendu. Les Mandaloriens ne sont pas des soldats impériaux! Ce sont d'excellents tacticiens et de redoutables commandos. Le combat doit être violent, votre but étant ici de marquer les joueurs, quitte à piper les résultats et à verser légèrement dans le grosbillisme. Étrangement, alors qu'ils sont sur le point de prendre définitivement l'avantage, les Mandaloriens se mettent à accumuler les fautes tactiques: Sli'Lon Tahar vient d'entrer en action. Sentant la position critique du groupe, il influence leurs adversaires à distance. Aux PJ d'en profiter...

Une fois le combat terminé, le groupe assiste à l'apparition fantomatique de leur mentor. Il est en armure, sabre laser activé, visiblement en plein cœur de l'action: «Tout est terminé ici. Quittez ce lieu maudit. Prévenez la République! (forte agitation à l'arrière-plan, visiblement un assaut.) Contactez aussi le conseil des Maîtres. Dites-leur que le mausolée de Ku'ar Danar se trouve sur Nilrebma XIII. Que la Force soit avec vous...» Les PJ assistent ensuite à un affrontement titanesque et irréel, semblable à celui d'Obi-Wan et de Vader

sur l'Étoile Noire. L'adversaire de Sli'Lon Tahar n'est autre qu'Ulic Qel-Droma... Mort d'un grand Jedi... Après le combat, Ulic murmure «le mausolée de Ku'ar Danar...» Les PJ sensibles à la Force ont subitement la désagréable sensation que quelqu'un cherche à les localiser... Il est plus que temps de vider les lieux rapidement. Curieusement, alors que de violents combats font encore rage sporadiquement sur les plates-formes, c'est assez facile. Visiblement, le Krath veut qu'il y ait des survivants. Pour ce qui est du Galactic Circus, à vous de voir. Si vous désirez ajouter un élément dramatique à l'affaire, massacrez-les impitoyablement. Dans le cas contraire, utilisez la vieille ficelle du vaisseau poursuivi par deux chasseurs. Après un petit sauvetage en règle, *Le clown farceur* débarrasse le plancher à tout jamais. En revenant dans le présent, les PJ pourront, au détour d'une aventure, rencontrer les descendants des Boudoni, heureux propriétaires d'un véritable empire du spectacle.

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour Star Wars

► Les Foerostiens

Selon vos besoins, utilisez les PNJ génériques de l'acte I.

► L'Éboueuse

Idem Marchand, p. 209 des règles, avec toutes les compétences augmentées de 3D.

► Les Mogambiens

DEX 2D+1 SAV 2D
MEC 3D PER 2D
VIG 2D TEC 3D

Déplacement: 5/12 (apesanteur).

Taille: 1,6 m.

Capacité spéciale: Don des langues, au moins 5D en Langages extraterrestres.

► Namao

Comme Vangar, p. 180 des règles, plus 5 hommes de mains (Sentinelles pirates, p. 176 des règles).

► Zeb Yagorn

Chasseur de primes talentueux, p. 210 des règles.

Il possède un fusil blaster moyen et plusieurs armes pulsantes. Rusé, soupçonneux, sanguinaire, cruel, sa mort sera un soulagement pour tout le monde.

► Les Mandaloriens

Structure opérationnelle identique aux soldats de choc impériaux, p. 208 des règles. Mêmes caractéristiques avec +2D partout.

Armure à +3D contre toutes les attaques (pas de pénalité à la DEX sauf pour les non-Mandaloriens: -3D).

Armement: carabine et pistolet pulsant, détonateur thermal (7D), vibroépée (VIG+3D), un canon pulsant portable par groupe de 10.

Vaisseaux: Barges de débarquement identiques aux navettes d'assaut impériales, p. 50 du *Guide de l'Empire*. Chasseurs équivalents TIE, croiseurs de guerre identiques aux destroyers impériaux.

Acte IV

QUESTION DE CHOIX

Scène | Choisir... vite!

Une fois de plus, plusieurs possibilités s'offrent aux PJ.

- Compte tenu des événements précédents, la réaction la plus «émotionnelle» est de se rendre sur Kemplex IX afin de prévenir de l'imminence d'une attaque. Reste qu'avec un minimum de réflexion, cette solution devrait rapidement être écartée. Vous en connaissez beaucoup, vous, des agresseurs qui s'expriment tranquillement dans une langue compréhensible de tous et, surtout, qui connaissent les intentions stratégiques de leur général en chef? Tout cela sent le piège... C'en est d'ailleurs un. Dans le cas où ils s'obstinent, improvisez une rencontre avec le commandant de la flotte républicaine, qui les fait aussitôt arrêter puis conduire sur Coruscant (voir scènes 2 et 3).

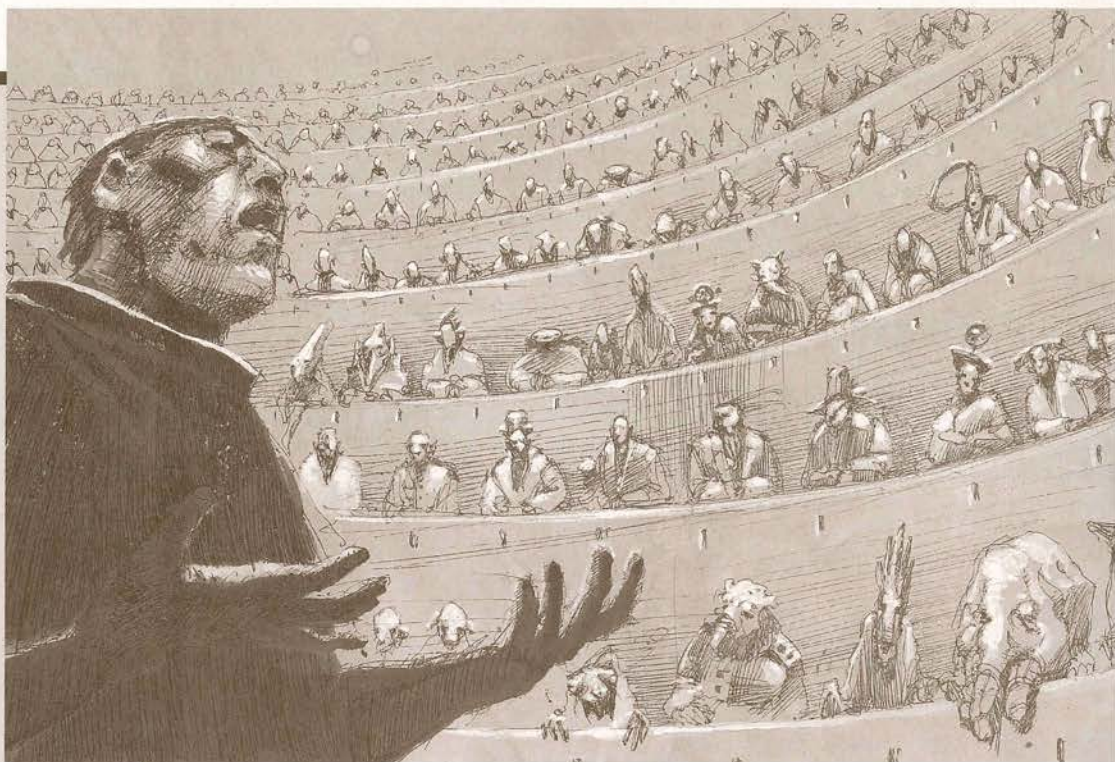
- Toujours en relation avec l'attaque, mais en ayant réfléchi un minimum, ils peuvent envisager de se rendre sur Coruscant (Republic City). Une fois sur place, à eux les joies des commissions et des sous-secrétaires du Sénat! La situation est suffisamment grave pour que l'on daigne prêter attention aux élucubrations d'une bande d'inconnus, aussi agités soient-ils (l'attaque de Foerost est connue et les troupes se rendent en masse dans le système de Cron). Hélas, la tournure des entretiens risque de les décevoir (voir scènes 2 et 3).

- S'ils considèrent que le message de Sli'Lon Tahar prime sur toutes les autres considérations, la solution la plus logique est de se rendre sur Ossus. Outre la légitime curiosité de voir la planète-mère de l'ordre Jedi, l'avantage annexe est qu'avec un tel concentré de Jedis, ils y trouve-

P

endant ce temps...

Exar Kun et Ulic Qel-Droma ont bien évidemment senti les PJ et les troubles qu'ils génèrent dans la Force. Ils envisagent de s'occuper d'eux dans un proche avenir. Pour cela, Exar Kun a chargé l'un des Jedis qu'il a récemment converti sur Ossus de les espionner et de lui faire un rapport complet. Cette taupe n'est autre que Dace Vinagar, lassé de sa morne existence de bibliothécaire. Si les PJ ne se sont pas rendus sur Ossus, considérez que l'archiviste et son disciple sont arrivés depuis peu sur Coruscant, à la demande du Sénat. Quant à Ulic Qel-Droma, son affrontement avec Sli'Lon Tahar lui a appris l'existence du mausolée de Ku'ar Danar. Tout à son attaque prochaine de Coruscant, il n'y a pas beaucoup prêté attention. Reste que lorsqu'il croise de nouveau les PJ, sa curiosité est attisée au point de décider de l'envoi d'un petit bâtiment au cas où...



ront certainement une solution à leur problème « spatio-temporel »... C'est bien entendu par l'entremise du Jedi du groupe qu'à lieu la rencontre avec un ou deux Grands Maîtres. Là encore, cela se passe assez mal (voir scènes 2 et 3).

- Aller ailleurs. La galaxie leur tend les bras! Loh'Khar propose avec force de se rendre dans un autre chantier spatial, Corellie par exemple... Les PJ peuvent même faire un petit détour par Kessel, histoire d'acheter une ou deux concessions perpétuelles d'Épice... Si vous ne voulez pas improviser, les chantiers spatiaux sont en alerte maximum et n'acceptent aucun nouveau vaisseau, le navire ne peut atteindre Kessel, les perturbations de la Force à leur rencontre devenant subitement plus importantes...

Quelle que soit leur destination, il faut aller vite et ce, malgré un bien piètre bâtiment. Ce qui va suivre est ce que l'on appelle un « run » dans le jargon des pilotes. Lors de sa rencontre avec Luke, Solo se vante d'avoir effectué le trajet Kessel-Tatooine en « moins de douze sauts hyperspatiaux standards » soit grosso modo 8 jets d'Astrogation diff. 25, 4 de diff. 30 et 1 à 30+. Le système reste le même, quelle que soit la destination choisie. Reportez-vous aux données suivantes afin d'établir le nombre de jets de base du voyage (diff. 15 à 20) : 3 pour Kemplex IX ; 6 pour Coruscant ; 7 pour Ossus ; entre 2 et 10 pour les autres destinations. Pour réduire le trajet d'un saut, l'un des jets est à diff. 25. Diminuer de moitié le temps de voyage revient à effectuer la moitié des jets requis à diff. 30. La règle du Dé libre est jouée normalement (hors perturbation de la For-

ce) et se traduit par un problème de navigation (voir les règles, p. 122 et suivantes) ou une panne. Précisons à toutes fins utiles que les points de Force ne servent à rien dans de telles situations. En cas d'utilisation du pouvoir d'Astrogation instinctive, la difficulté des jets est réduite d'un seuil.

Scène 2 Le mystère Ku'ar Danar

Les PJ finissent donc par se retrouver en face d'un grand pont Jedi, un certain Orb Telorn. Qu'ils se trouvent sur Coruscant ou sur Ossus, la rencontre a lieu dans un endroit discret et austère. L'idéal est d'instaurer une ambiance de monastère, qui tranche singulièrement avec l'agitation de l'extérieur. L'annonce de la mort de Sli'Lon Tahar plonge Telorn dans une grande tristesse. Faites ressentir aux PJ le poids écrasant des responsabilités de cet homme. Si ce n'est pas déjà fait, vous devez leur faire comprendre qu'être un maître Jedi n'a pas que des avantages.

Telorn se ressaisit à la mention du mystérieux mausolée de Ku'ar Danar. Après discussion, consultation de vieux maîtres historiens et de nombreuses recherches fastidieuses dans de très anciennes archives (s'ils sont sur Ossus, faites-les littéralement « baver » en organisant une petite visite guidée de la Grande Bibliothèque), voici ce qu'ils peuvent apprendre :

- Ku'ar Danar fut l'un des Jedis qui découvrit Korriban, la planète-mère des Sith. Il y est resté plus longtemps que les autres afin d'étudier leur doctrine, et n'a pas pris part à la controverse qui a suivi. Après le Grand Schisme, sa discrétion lui a permis d'échapper aux poursuites. Les Jedis n'en ont plus jamais entendu parler, même au cours de la Guerre Noire. Reste que de nombreuses présomptions laissent à penser qu'il a tiré bien des ficelles en coulisses. Ainsi, on suppose qu'il a initié le futur Seigneur Sombre Naga Sadow au contrôle des éléments naturels, et qu'il a formé quelques-uns des plus effroyables Maîtres Géné-

ticiens de l'époque. Son apparent désintérêt vis-à-vis du pouvoir laisse à penser qu'il s'agit d'un théoricien fondamentaliste, ce qui le rend d'autant plus dangereux.

- Collecter des informations sur le système de Nilrebma est beaucoup plus facile. Il s'agit d'un petit système sans importance, doté de 12 planètes inhabitées (mais non dépourvues de vie), orbitant autour d'une naine rouge dans ce qui deviendra plus tard la Région d'Expansion. Sans réelle valeur économique ou stratégique, le système est référencé dans les chartes spatiales aux coordonnées 2.427-3.886- 673.52. Là où le bât blesse, c'est qu'il n'y a que douze planètes dans le système. Or, selon Sli'Lon Tahar, le mausolée de Ku'ar Danar se trouve sur la treizième planète...

- Le mystère s'épaissit encore par l'apport d'un fragment de manuscrit se référant aux archives des Sith saisies peu après la Guerre Noire : « Du système Nilrebma, il est écrit que l'harmonie des nombres et des chiffres fut bouleversée par la grandeur Sith. Ainsi, Treize devint Douze. Et Douze devint Deux. Comme des sœurs siamoises mariées par des forces contre nature, dansant à jamais dans l'infini. À la Fin, la Lumière brisera le monolithe du Maître. En attendant ce jour, la Noirceur repose dans sa carapace, à l'abri de toute lumière. »

Scène 3 Convaincre un monde incrédule...

Tout ceci laisse Telorn perplexe, d'autant que la Force est singulièrement perturbée autour des PJ. Quant aux éventuels représentants de la République, plus habitués aux magouilles politiciennes qu'à réfléchir, n'en parlons pas. Beaucoup d'entre eux pensent que Ku'ar Danar n'est en fait qu'un personnage de légende, un moyen facile d'expliquer l'inexplicable. Oh, certes, ils ne remettent pas en doute la réputation de Sli'Lon Tahar (encore que certains peuvent se remémorer sa lâcheté sur Deneba), mais la situation présente est tout de même beaucoup plus préoccupante que de va-



ULIC QEL-DROMA

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour Star Wars

► Le vaisseau des PJ

Une barge très lente avec des voiles solaires. Comme le *Falcon Millenium*, p. 254 des règles, avec -2D en tout.

► Les Jedis

Comme Luke Skywalker à la bataille de Hoth, p. 10 du *Guide de la trilogie*. Pour les maîtres, rajoutez libéralement des dés et des pouvoirs, selon vos besoins.

► Les sénateurs

Archétype Sénateur, p. 279 des règles, avec 5D en Bureaucratie, Baratin et Escroquerie.

► Les Massassis

Grands humanoïdes bipèdes à l'allure reptilienne et à la carapace schisteuse rouge.
DEX 3D+2 SAV 2D
MEC 2D PER 3D
VIG 4D TECH 2D

Déplacement : 11/15.

Taille : 2 m.

Armes : griffes et dents (VIG+1D), bâton 2 mains (VIG+1D+1, facile) avec système de fronde à disques (VIG+2D, portée 3-4/8/12, 3 coups simultanés maximum).

Capacités spéciales : carapace (+1D contre attaques physiques).

► Exar Kun et Ulic Qel-Droma

Ils jouent dans la même cour que Vador et Palpatine et sont plutôt moins aimables qu'eux. Laissez tomber les caractéristiques !

gues suppositions étayées tout au plus par un vieux fragment de manuscrit sans doute faussé par une mauvaise traduction.

Quelques-uns vont même beaucoup plus loin : comment ? De mystérieux inconnus surgissent de nulle part sinon du futur (faites confiance au joueur moyen pour que la moitié de la galaxie le sache...), et déclarent être porteurs des derniers mots d'un vieux Jedi à moitié fou disparu il y a des années ; ils annoncent aussi qu'Ulic Qel-Droma, un membre du glorieux ordre Jedi a pris le commandement des forces ennemies. Il serait responsable des événements de Foerost (un vaisseau illusoire...) et la future attaque de Kemplex IX ne serait qu'une ruse ? (La flotte qui s'est portée au secours de Foerost est tombée dans le panneau.) Et il faudrait craindre l'imminence d'un terrible danger au point d'envoyer une ou deux escadres au diable Vauvert dans un petit système paumé ? Mais tout compte fait, n'est-ce pas là une ruse du Krath pour tromper une République déjà bien crédule ?

Dès lors, les PJ sont arrêtés et subissent (collectivement et individuellement) une série d'interrogatoires qui n'ont rien à envier à

ceux de l'Inquisition, la torture physique en moins. Animez cet épisode en laissant aux PJ la désagréable sensation qu'une fois de plus, on les prend pour des fous. Cela devrait les agacer prodigieusement, d'autant que chez les Jedis, l'attitude est à peu de choses près la même. Seul un archiviste et son disciple, Dace Vinagar, ceux-là même qui ont fourni le manuscrit, semblent enclins à les croire. Donnez à ces deux Jedis une attitude positive et compréhensive. Malheureusement, leur influence est des plus limitées. Les autres sont beaucoup plus curieux d'obtenir des renseignements sur l'attitude d'Ulic Qel-Droma durant l'attaque et le duel, en vue d'un éventuel procès. Poussez les choses le plus loin possible, de façon à ce que les PJ, à bout, finissent par échafauder un plan d'évasion avec la complicité de l'archiviste et de son étudiant.

En pleine cavale, alors que les PJ pataugent laborieusement dans un réseau d'égouts à l'ancienne (n'oubliez pas le dia-noga!), l'histoire galactique les rattrape.

● S'ils se trouvent sur Coruscant, c'est l'attaque du Krath. Ils ont la possibilité d'y participer et d'aider (modestement, en s'occupant des sbires) à la capture d'Ulic Qel-Droma, puis d'assister à son procès qui a lieu dans la grande salle du Sénat, avec tout le faste et la pompe de rigueur. C'est un bon moment pour leur montrer que le Sénat est surtout composé d'incapables. Après ces événements, convaincre les maîtres Jedis de leur bonne foi est dès lors beaucoup plus facile. Une mission d'exploration pour Nilrebmah est organisée. Les moyens mis en œuvre sont modestes mais réels (approvisionnement complet du vaisseau et participation de Dace Vinagar à l'expédition). Leur départ coïncide avec l'arrivée d'Exar Kun. C'est l'occasion rêvée d'organiser une petite rencontre fortuite (sans combat) avec quelques Massassis et un Seigneur Sombre de Sith au détour d'un couloir de l'astroport.

● S'ils sont sur Ossus, ils apprennent la nouvelle du déclenchement de la supernova. La situation

est à peu près la même que précédemment, avec beaucoup plus de difficultés pour se procurer un vaisseau et du matériel. Ici aussi, Dace Vinagar est du voyage. Leur départ coïncide avec l'arrivée non pas d'un Seigneur Sombre mais de deux, Exar Kun et Ulic Qel-Droma. Ce dernier marque un temps d'arrêt en les croisant... Là encore, une évacuation rapide s'impose.

Pour ce qui est de la situation spatio-temporelle des PJ, les Jedis tentent de les aider en se plongeant dans leurs archives, ce qui prend forcément beaucoup de temps. En attendant, Dace Vinagar est chargé de prolonger leur initiation à la méditation Jedi durant le voyage.

Acte V

NILREBMAH

Scène 1 Le système

Le voyage prend environ quinze jours, ce qui en soi, est déjà une performance. La République a bien fait les choses et les balises d'astrogation fournissent des codes fiables pour des sauts classés prioritaires. Normalement, il n'y a pas de contretemps fâcheux, tout au plus une petite attaque de pirates ou une escale de ravitaillement agitée, si le cœur vous en dit.

Le système de Nilrebmah se compose de douze petites planètes orbitant autour d'une naine rouge. Les PJ vont probablement les passer au peigne fin. Les renseignements qui suivent devraient suffire à satisfaire leur curiosité.

● **Nilrebmah I** : pas de lune, diamètre 8 000 km, pas de vie évoluée, gravité 0,4 G, atmosphère à base de dioxyde de carbone (type III), masses terrestres 30% (déserts).

● **Nilrebmah II** : 12 lunes + astéroïdes, diamètre 10 000 km, gravité 1,2G, atmosphère à base de fluor (type IV), masses terrestres 98% (paysage lunaire).

● **Nilrebmah III** : 6 lunes, diamètre 7 000 km, pas de vie évoluée, gravité 0,3G, atmosphère à base de dioxyde de sulfure (type IV), masses terrestres 90% (plaines rocailleuses).

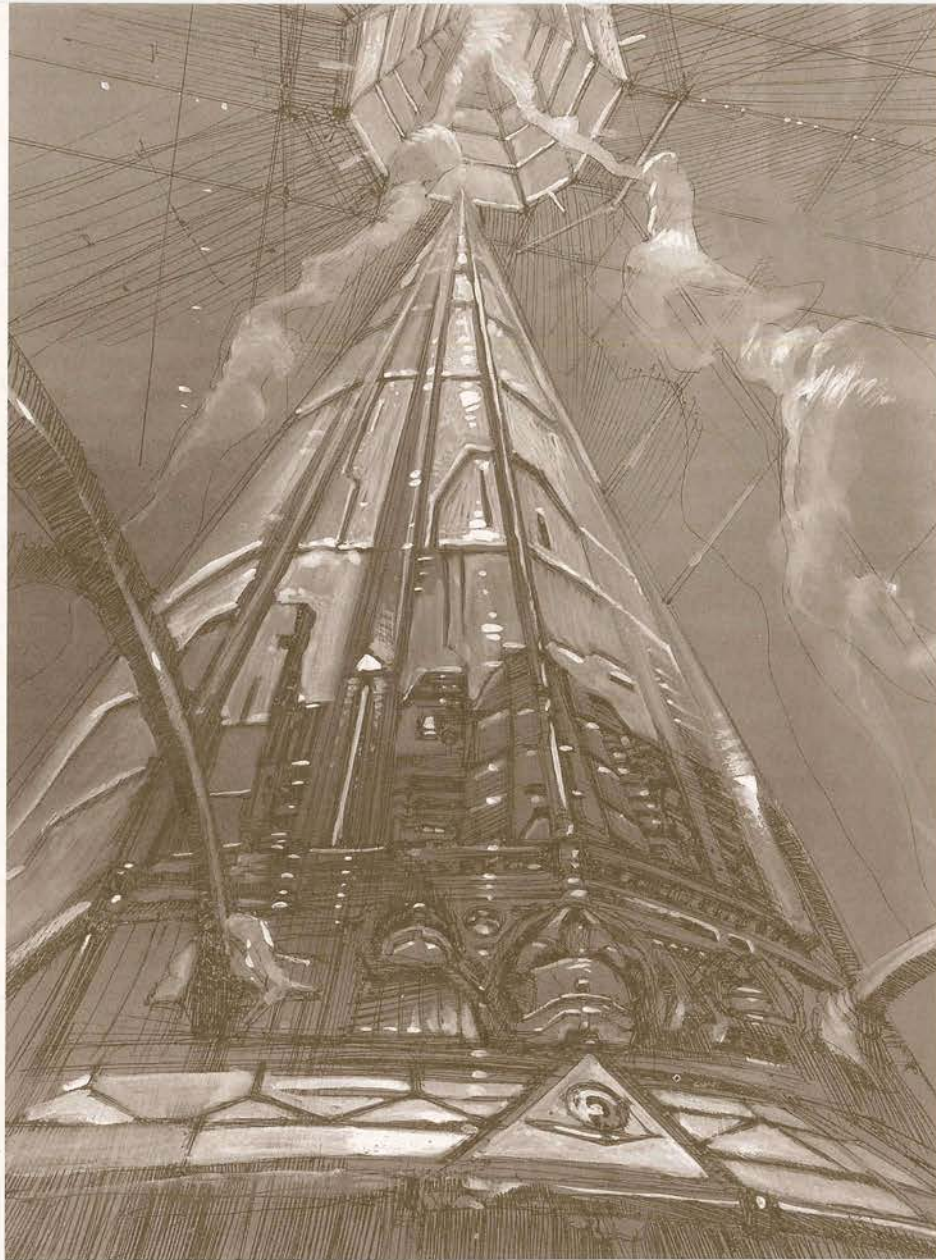
● **Nilrebmah IV** : 5 lunes, diamètre 8 000 km, pas de vie évoluée, gravité 2G, atmosphère de méthane gelé (type IV), masses terrestres 100% (banquise de méthane).

● **Nilrebmah V** : 2 lunes, diamètre 20 000 km, poissons, crustacés, insectes sur terre, gravité 1,2G, atmosphère à base d'oxygène (type I), masses terrestres 40% (plaines et océans).

● **Nilrebmah VI** : zone d'astéroïdes identique à la ceinture de Hoth. Présence d'une limace de l'espace.

● **Nilrebmah VII** : pas de lune, diamètre 4 000 km, pas de vie évoluée, gravité 1,2 G, atmosphère d'oxygène-nitrogène (type III), masses terrestres 50% (canyons désertiques).

● **Nilrebmah VIII** : pas de lune, diamètre 4 000 km, pas de vie évoluée, gravité 0,8 G, atmo-



sphère à base de dioxyde de soude (type IV), masses terrestres instables (tempêtes et érosion rapide).

● **Nilrebmah IX** : ceinture d'astéroïdes. Présence de mynocks.

● **Nilrebmah X** : 2 lunes, diamètre 9000 km, forme de vie basée sur la silice (entités pierreuses statiques dotées d'une pensée collective transmettant des émotions basiques. Ces entités perçoivent la Force et amplifient ses effets), gravité 1G, atmosphère à base de dioxyde de soufre (type IV), masses terrestres 100%.

● **Nilrebmah XI** : 1 lune, diamètre 8000 km, pas de forme de vie, gravité 0,5 G, atmosphère à base de chlore (type IV), masses terrestres 60%.

Comme vous pouvez le constater, la configuration de Nilrebmah II peut tout à fait convenir pour interpréter le texte des archives. C'est un leurre, bien que l'on puisse y trouver une pièce du puzzle. Amusez-vous à entretenir l'illusion en laissant entendre que les senseurs de bord localisent sur la seconde lune ce qui pourrait être une trace de civilisation évoluée (identique aux fameux « visage » de Mars). Cette lune est par ailleurs truffée de galeries souterraines où règne l'obscurité la plus totale. Et s'il y a bien de nombreuses traces d'une civilisation maintenant éteinte, on n'y trouve pas l'ombre d'un Sith, tout au plus quelques peintures murales relatant de manière cryptique le bouleversement du système.

Scène 2 « et Treize devint Douze »

En fait, il faut chercher la solution sur les deux dernières planètes du système, qui se présentent comme deux corps orbitant ensemble (les « sœurs siamoises »). Cette configuration, appelée « planètes jumelles » par les astronomes est très rare à l'état naturel, mais n'est pas ici le fruit du hasard. Ku'ar Danar, du temps de sa splendeur, a longuement étudié les applications potentielles de la Force sur les éléments naturels. En apprenant la doctrine des Sith, il a compris qu'il lui était possible de déplacer une planète. Il a donc entrepris une expérience sur Nilrebmah XIII, planète ayant l'avantage d'être relativement petite (2000 km de diamètre). L'affaire lui a pris beaucoup de temps et d'énergie, ce qui explique son apparente indifférence à la Guerre Noire et sa disparition soudaine. Prenant le contrôle de la civilisation des lunes de Nilrebmah II, il a fait construire sur la treizième planète un gigantesque monolithe de pierre « vivante », extraite de Nilrebmah X. Il s'est ensuite placé dans une petite salle creusée à la base du monument, et a utilisé ses pouvoirs qui se sont trouvés amplifiés par le monolithe. Nilrebmah XIII a bougé...

Du fait de la taille et de l'attraction de sa proche voisine, la planète s'est placée en orbite autour, donnant ainsi l'illusion d'une petite lune parfait

tement naturelle (toute personne ayant Astroagation à 4D jugera cependant cette configuration totalement impossible).

L'expérience a, par ailleurs, anéanti toutes les formes de vie indigènes et a détruit le corps du sorcier. Son esprit, prisonnier du monolithe, attend désespérément un hypothétique visiteur pour pouvoir s'échapper. Au fil du temps, la nature a tenté de se libérer des effets du Côté obscur en prenant possession de la haute atmosphère, composant ainsi une sorte de carapace naturelle semblable à de la terre ferme recouverte d'une jungle épaisse...

Il est maintenant temps de vous fournir les éléments nécessaires pour les deux dernières planètes du système.

● **Nilrebmah XII** : diamètre 40 000 km, gravité 2 G, atmosphère soufrée (type III), masses terrestres 99%. Le plus bête des PJ pourra se rendre compte que la planète n'est pas ici dans son état naturel. Elle vit mal la proximité de sa sœur siamoise. Sa surface est criblée de volcans en activité et de fleuves de lave longs de plusieurs milliers de kilomètres. Quelques espèces de sauriens survivent tant bien que mal au cataclysme permanent. On y trouve notamment des ptérodactyles démesurément grands qui s'en prennent à tout ce qui bouge. Mais le danger le plus important est la présence dans certaines « mares de lave » de créatures du Côté obscur.

● **Nilrebmah XIII** : beaucoup plus petite (apparemment 7000 km), elle est recouverte d'une inextricable forêt géante, baignant dans une atmosphère tout à fait respirable. On y retrouve toutefois les stigmates millénaires du rapprochement forcé avec sa sœur. En effet, la forêt est plus clairsemée par endroits, comme marquée de cicatrices indélébiles. Rongeurs, singes, volatiles et insectes à la taille parfois impressionnante évoluent dans un écosystème équilibré, bien que parfois perturbé par la présence de quelques créatures du Côté obscur. Cette jungle n'est que l'écorce artificielle de la véritable planète, située quelques 5000 mètres plus bas. Il s'agit en fait d'un astre gelé à l'aspect lunaire baignant dans la pénombre. Un petit vaisseau (celui des PJ fait parfaitement l'affaire) peut cependant y accéder en empruntant les « cicatrices » de la forêt. Après d'étroits dédales de racines géantes aux formes torturées (Pilotage, diff. 15-20) et un « voyage au centre de la terre » (tunnels plus ou moins étroits, Pilotage, diff. 20-25), le pilote doit ensuite faire face à d'importantes perturbations atmosphériques provoquées ici aussi par le Côté obscur (Pilotage, diff. 20-30). Pour décrire la surface, imaginez la terre subitement minéralisée dans un décor gris lunaire. Au loin, devant eux, à environ 300 km, une gigantesque flèche noire pointe en direction du ciel, sur ce qui devait être une haute montagne, qui semble animée d'une lente et régulière pulsation : le monolithe de Ku'ar Danar. L'atmosphère est de plus en plus oppressante et toute personne sensible à la Force comprend aisément que le Côté obscur règne ici en maître absolu...

Scène 3 Action !

Il devient difficile de prévoir ce que vont faire les personnages. Nous sommes ici à la fin du scé-

nario et tout peut arriver. C'est pourquoi cette scène est une espèce de « fil rouge » identique à ceux utilisés traditionnellement pour simuler les grandes batailles.

Phase 1

Exploration des planètes jumelles. Pendant toute cette phase, la Force agit de façon de plus en plus importante sur les personnages. Dace Vinagar tente de les aider, puis devient à son tour de plus en plus perturbé dès lors qu'il arrive sur Nilrebmah XIII. En effet, Ku'ar Danar a senti sa présence et essaie de l'attirer jusqu'à lui. Effrayé, le Jedi tente de résister. Petit indice pouvant mettre la puce à l'oreille des PJ : les créatures du Côté obscur ont tendance à l'ignorer lors des affrontements. Cela passe pratiquement inaperçu, Dace Vinagar faisant largement sa part de travail en utilisant ses pouvoirs et son sabre laser. Un Jedi peut cependant percevoir un sentiment de jubilation diffus lorsqu'il s'acharne sur ses victimes. C'est bien entendu Vinagar qui détecte un « concentré de Force obscure » sous le sol de la planète.

Phase 2

Les personnages découvrent la terre creuse. Débrouillez-vous pour qu'ils se posent une ultime

fois sur la surface lunaire avant de progresser en direction du monolithe (s'ils s'y rendent directement, provoquez une légère panne aisément réparable après avoir atterri). Les senseurs révèlent par ailleurs l'existence de gigantesques temples identiques à ceux de Yavin IV éparpillés tout autour du monolithe.

Dace Vinagar profite de l'arrêt pour essayer de tuer les PJ. Arrangez-vous pour qu'il parvienne à s'emparer du vaisseau. Il prend alors la direction du monolithe. Abandonnés, les PJ n'ont plus qu'à marcher dans la même direction. Le voyage n'est pas particulièrement difficile, bien qu'il soit assez long (huit heures de marche forcée) et parsemé de passages délicats à franchir (grande crevasse, abîme dissimulé par une fine croûte de terre, paroi à pic). Exténués, les PJ finissent par atteindre un profond canyon conduisant aux premiers temples. Non loin de là, ils peuvent localiser leur vaisseau abandonné.

Dace Vinagar est déjà en train d'explorer le vaste labyrinthe qui court à la base du monolithe, guidé par l'esprit du maître des lieux.

Phase 3

Les personnages explorent les abords des temples. Leur structure est identique aux temples mayas. On y accède par une volée de marches

bordées d'étranges statues. La visite n'est pas particulièrement palpitante, à part quelques passages secrets débouchant sur les salles depuis longtemps vides de tout occupant et un ou deux pièges traditionnels, du type dalle piégée.

Les PJ peuvent admirer de somptueuses fresques murales qui feraient le bonheur d'un antiquaire ou d'un archéologue, mais ils risquent surtout d'y perdre un temps précieux et de découvrir une multitude d'étranges squelettes (les mystérieux habitants de Nilrebmah II). Au moment que vous jugerez opportun, Ku'ar Danar les « réanime », histoire de gagner un peu de temps. Et si ces créatures sont lentes, elles sont nombreuses et tenaces...

Le monolithe, quant à lui, est situé sur une esplanade au centre du complexe des temples. Il repose sur un piédestal impressionnant (environ 300 mètres de côté) bâti sur une colline. On y accède par un escalier abrupt (environ 8000 marches, jet de VIG diff. 15 sinon -1D sur toutes les actions pendant 5 tours) qui conduit sur une petite esplanade. Au centre, une porte donne sur un vaste labyrinthe.

Ce dernier est très classique. Sa principale difficulté, outre la nécessité de nombreux jets d'orientation (PER, diff. 15 à 30+), est que le Côté obscur est ici particulièrement actif. Les PJ doivent affronter leurs peurs les plus profondes et vivre

Annexe : Des paradoxes et de la Force

La probabilité d'un joueur retors envisageant de modifier l'Histoire, par exemple en liquidant l'ancêtre de Palpatine, est grande. Outre le fait qu'il a peu de chances de le connaître et encore moins de parvenir à le localiser, arrangez-vous pour faire comprendre aux PJ que toute altération majeure de l'Histoire leur est directement ou indirectement nuisible. Pas de Palpatine ? Pas d'Empire, pas de Rébellion, pas de mission, pas d'envoi dans le passé... et éventuellement, un retour dans un futur alternatif totalement différent.

La Force est perturbée par leur présence incongrue dans le passé. Plus les PJ y restent, plus cette perturbation est importante. Le cosmos va tenter de régler « l'anomalie » en faisant peu à peu disparaître les PJ, à la façon du film *Retour vers le futur*. Revenir dans le présent est donc non seulement vital mais urgent !

Pour ce qui est de l'aventure, ne vous encombrez pas des paradoxes, qui ne sont finalement là que pour servir de « garde-fous ».

Partez du principe que tout ce que vont faire les PJ est d'ores et déjà écrit dans l'Histoire.

Les règles qui suivent permettent de simuler les perturbations de la Force et sont valables pour l'ensemble du groupe, y compris pour les personnes qui n'y sont pas sensibles (premier effet : « révélation » spectaculaire et extrêmement désagréable de l'existence de la Force, le PJ devient sensible gratuitement). Commencez par les appliquer de façon homéopathique au bout de quelques jours, puis augmentez progressivement la dose. Un résultat de 1 ou 2 sur le Dé libre signifie qu'un trouble se produit dans la Force. À partir de deux mois de présence dans le passé, le trouble se produit sur un résultat compris entre 1 et 3 (1-4 après six mois, 1-5 après un an).

Attention, n'appliquez pas cette règle à tous les Dés libres.

Jetez 1d6-1 sur la table ci-dessous modifiée des « bonus » suivants :

- PJ sensible à la Force : +1.
- PJ possédant des compétences et des pouvoirs de la Force : +1.
- PJ ayant accumulé des points de Côté obscur : +1.
- PJ pratiquant régulièrement la « méditation Jedi » de Brozman/ Sli'Lon Tahar : -1 (-2 s'il prolonge son initiation avec Dace Vinagar).

Table des troubles de la Force

Cette liste n'est pas exhaustive, et propose un ou plusieurs effets au choix. Libre à vous d'en improviser d'autres. Selon les besoins, ils peuvent être bénéfiques ou négatifs (il y a deux côtés dans la Force...).

- 0 ou moins : Il ne se passe rien.

- 1 : Les objets résonnent ou se déplacent étrangement pendant quelques secondes...

- 2 : Les sons environnants sont soudain distordus. Ils peuvent varier (dangereusement) en volume ou être déformés. Le sens de l'équilibre peut également être atteint. Ou encore les forces magnétiques environnantes s'emballent subitement...

- 3 : La vision des personnes présentes sur les lieux est déformée. Les victimes peuvent être aveuglées ou sujettes à des hallucinations.

- 4 : Les personnes présentes sont « sonnées » pendant 5D tours de jeu (-1D sur toutes les actions). Ou tous les appareils fonctionnant à l'énergie situés dans un rayon de 20 mètres tombent en panne...

- 5 : L'esprit du PJ est envahi par la Force. Il gagne un « +1 » dans l'une de ses compétences de la Force. Toutefois, il demeure paralysé pendant 1D minutes, les yeux ouverts, l'air hébété. Il ne peut absolument rien faire.

- 6 : Tous les appareils électroniques et/ou énergétiques explosent ou grillent. Le PJ entre dans une crise hallucinatoire extrêmement dangereuse pour lui et son environnement. Elle dure 2D minutes. S'il en réchappe, le PJ ne se souvient de rien.

- 7 : Le personnage est foudroyé par une hémorragie cérébrale (jet de VIG diff. 20, 6D de dommages). Ou le PJ entre en combustion spontanée. Ou tout explose dans un rayon de 5D x10 mètres. Ou tout être ou objet se situant dans un rayon de 30m est déformé ou disparaît (réalité ou hallucination traumatisante ? À vous de décider).

- 8 : Une tempête de Force éclate (déflagration et dommages comme un détonateur thermal, p. 233 des règles).

La fusion

Il se peut que certains PJ décident envers et contre tout de demeurer dans le passé. Échapper aux distorsions de la Force est tout à fait possible. Il suffit de « fusionner » avec une « âme sœur », pour peu que les deux personnes soient sensibles à la Force. Toute personne envisageant cette « union » gagne automatiquement 1 point de Côté obscur. L'union proprement dite a lieu au cours d'une cérémonie très spéciale, qui ne peut être supervisée que par un adepte du Côté obscur ou mieux, un Seigneur de Sith. Vous l'aurez compris, il s'agit bel et bien d'un pacte avec le diable. En termes de règles, les attributs du nouveau personnage sont ceux du corps réceptacle, tandis que les compétences demeurent celles du PJ. Cependant, le nouvel être possède 1D+4 points de Côté obscur (plus 1D si le réceptacle n'est pas consentant). Petite précision : les personnalités des deux fusionnés cohabitent dans le même corps...

(ou revivre) des moments déplaisants ou traumatisants de leur vie (à vous d'exploiter le background de chacun) à la manière de Luke dans la caverne de Dagobah. Soignez particulièrement ces «traumas».

Par ailleurs, la Force se déchaîne de plus en plus au fur et à mesure de leur progression dans la bonne direction (ce qui est un moyen comme un autre de se diriger).

Au centre du labyrinthe, un escalier en colimaçon s'enfonce dans les entrailles du monolithe, suivi d'un long couloir rectiligne. Au loin brille une lumière rougeâtre. C'est l'entrée de la salle de cérémonie. Dace Vinagar y est prostré devant un autel de pierre noire, semblant se remettre d'une terrible attaque psychique. Il se relève et affronte les PJ dans une joute oratoire où il explique le fin mot de l'histoire : son appartenance au Sith, les pouvoirs que Ku'ar Danar vient de lui transmettre, son intention d'activer à son tour le monolithe et de devenir Sombre Seigneur de Sith en trahissant Exar Kun, etc. Il matérialise alors deux panthères de Force, destinées à couvrir une longue incantation. L'une s'en prend plus particulièrement au

Jedi du groupe. L'autre s'occupe du «menu fretin». Si on lui tire dessus, le tir rebondit sur une «armure d'énergie» avant de se perdre dans l'obscurité...

Phase 4

Dace Vinagar active le monolithe. Celui-ci vibre tandis qu'un tremblement de terre secoue violemment la planète. Une clameur de triomphe venue de nulle part retentit, tandis que le corps du Jedi commence à se consumer dans d'atroces souffrances. Un tourbillon d'air agité de soubresauts de Force frôle les PJ, puis s'éloigne dans les galeries alors que Vinagar maudit Ku'ar Danar, laissant libre cours à ses émotions, ce qui accentue encore la vibration du monolithe. Et devant les PJ médusés, il se transforme en une gigantesque hydre énergétique. Il est peut-être temps de faire rapidement demi-tour, d'autant que le monolithe se fissure et que le tremblement de terre devient particulièrement inquiétant.

La fuite est le point culminant du scénario. Derrière eux, tout près, l'hydre achève de se former. Elle se met aussitôt à leur recherche...

Phase 5

Les PJ embarquent dans leur vaisseau, talonnés par l'hydre. Une course poursuite s'engage en atmosphère, puis dans le dédale des racines de la coquille végétale. Au sol, la planète est en train de se fissurer, tandis que le monolithe s'écroule. Une déferlante de Force balaie tout sur son passage. Cette phase doit être aussi intense que la fuite des

héros du *Retour du Jedi* après la destruction du cœur de la seconde Étoile Noire (la fuite éperdue avec le souffle de l'explosion qui talonne le *Falcon Millennium...*). Nos héros doivent non seulement anticiper les perturbations engendrées par le monolithe, mais aussi esquiver les attaques d'une sale bestiole. Tout semble perdu à plusieurs reprises... et, à chaque fois, un «miracle» se produit. N'insistez pas trop, ce sentiment doit être diffus, arrangez-vous pour fournir toujours une explication plausible aux événements.

Phase 6

La poursuite continue dans l'atmosphère. La situation n'est guère plus réjouissante : les deux planètes se rapprochent dangereusement. Elles vont bientôt entrer en collision! Et l'hydre les talonne toujours! Un petit bâtiment de ligne, cherchant lui aussi à vider les lieux, apparaît brusquement. Sur ses flancs, un emblème bien trop connu : le Krath. Il s'agit, en fait, de la petite troupe d'Ulic Qel-Droma, arrivée dans le système alors que le groupe entamait son exploration du labyrinthe. Totalemment paniqué par la tournure des événements, son capitaine ouvre le feu sur tout ce qui bouge. Aux PJ de comprendre qu'ils ont peut-être là la possibilité de s'en sortir : il suffit de se placer entre le croiseur et l'hydre puis d'esquiver au dernier moment le tir (diff. 25), qui devrait alors atteindre la bestiole...

Avec un peu de chance, ce court répit devrait permettre un saut aveugle en hyperspace. Si personne n'en a l'idée, le Jedi du groupe perçoit une voix qui le lui propose (à la façon de Kenobi s'adressant à Luke lors de l'attaque de l'Étoile Noire). Truquez cette dernière scène, histoire d'augmenter une ultime fois l'intensité dramatique. Le passage en hyperspace se produit à la seconde précise du contact entre les deux planètes!

Épilogue ?

Soudain, un grand «bang». Dehors, un entonnoir multicolore zébré d'éclairs violets... Cette fois, les PJ savent ce qui leur reste à faire! Rejouez le début de l'acte I. Cette fois, tout se passe plutôt bien. Malgré le crash, ils sont revenus dans le présent.

Reste à expliquer le pourquoi du comment, puisque le bobinage prismatique à amplificateur démultiplié n'était pas installé dans les moteurs. Soyez très vague sur le sujet. Chacun aura probablement sa petite explication plus ou moins rationnelle : une surpuissance provoquée par le contact des deux planètes ou une aide miraculeuse de maître Sli'Lon Tahar, car après tout, les étranges événements lors de la fuite n'étaient pas tout à fait naturels eux non plus. De là à penser que la Force était à l'œuvre...

En fait, la solution est ailleurs. Et elle est beaucoup plus effroyable : l'esprit de Ku'ar Danar a tout simplement fait partie du voyage (1 point de Côté obscur pour tout le groupe, info secrète)! Et il entend bien régner sur un nouvel empire Sith! Mais ceci est une autre histoire...

L ES PNJ DE L'ACTE V

Pour Star Wars

► Dace Vinagar

Comme Luke Skywalker à Endor.

► Les créatures du Côté obscur et les ptérodactyles

DEX 3D +2, Esquive 4D

PER 2D+2

VIG 3D

Déplacement : 8 (vol 22 pour les ptérodactyles).

Taille : 2 m.

Dommages : Bec 7D/4D.

Toutes les compétences de combat à 4D+1.

Capacités spéciales : Absorption du Côté obscur, -2D à toute action liée à la Force.

► Les squelettes

DEX 2D

SAV 1D+2

MEC 2D

PER 2D

VIG 3D

TEC 2D

Déplacement : 7.

Taille : de 1,6 à 2,3 mètres.

Armes : n'importe quoi qui fait mal.

Ils ne sont touchés que par une arme contondante, un sabre laser, un pouvoir de la Force ou si l'on parvient à détruire leur réanimateur.

► Les panthères de Force

Comme les créatures du Côté obscur, avec -3D à toutes les actions liées à la Force.

► L'Hydre

VIG 8D

Déplacement 15, dommages au vaisseau 3D.

Presque indestructible, surtout en corps à corps...



DACE
VINAGAR



Gurps Discworld

Une tortue, quatre éléphants, vingt volumes et 3d6

Rapide survol

Le monde est un disque posé sur le dos de quatre éléphants. Eux-mêmes reposent sur la carapace d'une tortue géante, qui «nage» paresseusement dans le vide cosmique. Ce «système solaire» comporte également un petit soleil et une lune miniature, qui suivent des orbites plus ou moins erratiques entre les pattes des éléphants.

Le Disque est bordé par des océans, qui s'écoulent dans le vide. Au centre du disque se dresse une montagne haute d'une quinzaine de kilomètres, au sommet de laquelle vivent un tas de dieux mesquins et caractériels.

La principale cité de ce monde est Ankh-Morpok, bien connue pour ses quartiers louches, ses guildes magouilleuses, son Patricien impitoyable... et, bien entendu, son université de magie. Cette dernière est peuplée de magiciens suffisants et trop nourris, qui passent un temps considérable à s'assassiner les uns les autres pour monter de niveau, lorsqu'ils ne sauvent pas le monde des griffes (et autres pseudopodes) des Monstres Indicibles Qui Vivent Au-Delà de Notre Réalité. Autour d'Ankh-Morpok s'étendent un pululement de royaumes plus ou moins médiévaux, de régions sauvages, de marais infestés de dragons et de plaines sillonnées de hordes barbares (méfiez-vous des hordes d'une personne, ce sont les pires!).

Vue rapprochée

A première vue, le Disque-monde est peuplé de tout ce qui fait le bonheur des rôlistes depuis vingt ans : des assassins, des magiciens, des barbares, des trésors, des monstres, des portes, des bananes... Sauf que, quand on y regarde de plus près, on se rend compte que tout cela est représenté sous un éclairage très particulier. Les fans des romans¹ savent déjà à quoi s'en tenir. Pour les autres, disons qu'il y a entre le médiéval-fantastique classique et le Disque-monde le même genre de rapports qu'entre Chrétien de Troyes et *Monthly Python Sacré Graal*, ou qu'entre *La guerre des Gaules* et *Astérix*...

Humour?

Les rôlistes sont des animaux pervers. Lorsque vous essayez de leur faire peur ou de leur tirer des larmes, ils se marrent comme des hyènes. Mais essayez de faire un scénario rien que pour les faire rire, et vous risquez de passer une soirée sinistre. C'est tout le problème de *Gurps Discworld*. C'était aussi celui de *Toon* ou de *Paranoïa*, mais ici, c'est pire. Dans ces deux jeux, à force d'absurde et d'hystérie, tout le monde finissait par délirer. Sur le Disque-monde, il ne pleut pas

des tartes à la crème. Pas tout le temps, du moins. (Et si cela se produit, la pluie est expédiée en un paragraphe. Pratchett préfère s'attarder sur la manifestation de pâtisseries qui s'organise juste après.)

L'humour de Pratchett est... parfaitement pratchettien. La formule comporte un fond de parodie, une bonne dose d'absurde, un talent pour pousser à l'extrême des postulats délirants, quelques jeux de mots mais sans excès... Le dosage n'est pas évident. Sans humour, le Disque-monde n'est plus qu'un univers méd-fan presque comme les autres. D'un autre côté, essayer de faire du Pratchett autour d'une table de jeu, c'est comme de vouloir construire des dialogues «à la Audiard» entre ses PNJ : un exercice casse-gueule et pas forcément gratifiant. En revanche, lorsque la mayonnaise prend, ça doit être un régal!

Gurps Lite? Non, Gurps Dense!

Le jeu contient, en encart, le Gurps «allégé», soi-disant destiné à l'initiation, que Steve Jackson nous promettait depuis des mois. En fait, c'est une version des règles rédigée en tout petits caractères, épurée de quelques options et d'un tas de trucs «superflus», comme les exemples et les explications. Pour le vétéran, le résultat est plus pratique à transporter qu'un livre de 250 pages, mais pas beaucoup plus attrayant pour un grand débutant...

Une fois de plus, *Gurps* remplit parfaitement son rôle de système universel. Les auteurs ont fait du très bon boulot, mais j'avoue que je me sens assez peu concerné par le coût en points de fatigue d'une heure de vol sur un balai, ou par le temps que met la Mort à se reconstituer si, par hasard, un PJ parvenait à le² démolir (2d6 secondes). A côté de ça, j'avoue que l'avantage «Dieu», à 5 points, qui vous permet... d'être un dieu, avec un unique adorateur et aucun pouvoir particulier, a une certaine gueule.

Conclusion

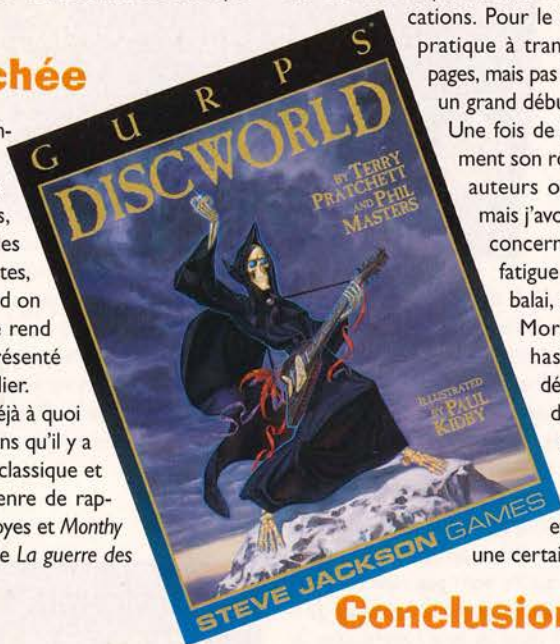
J'attendais *Gurps Discworld* depuis bientôt six mois. J'étais très content de le recevoir. J'ai bien ri en le lisant. Comme pratiquement tous les suppléments *Gurps*, il remplit bien son contrat : fournir des monceaux d'informations sur un sujet précis, et donner envie de le regarder de plus près. De là à y faire jouer, il y a un grand pas... mais si vous êtes intrépide, pourquoi pas?

Tristan Lhomme

Issues du cerveau légèrement dérangé d'un écrivain anglais nommé Terry Pratchett, les *Annales du Disque-monde* ont attiré plusieurs milliers de fans, dont un Texan barbu nommé Steve Jackson. Pratchett, lui-même ancien rôliste, a volontiers donné son feu vert pour une version *Gurps* de son univers. Elle vient d'arriver...

● FICHE TECHNIQUE

- Un jeu-supplément pour *Gurps* édité en américain par Steve Jackson Games. Auteurs : Phil Masters, avec un coup de pouce de John M. Ford et de Terry Pratchett.
- Sean Punch pour *Gurps Lite*.
- Illustrateur : Paul Kidby.
- Présentation : 210 pages environ, plus 32 pages de *Gurps Lite* en encart.
- Note : cette critique est réalisée à partir d'une version de travail pas complètement achevée.
- Prix : environ 220 F.



1. Dont à peu près la moitié ont été traduits et sont disponibles chez Pocket ou l'Atalante. Allez-y en confiance, c'est très bien!
2. La Mort est un squelette, mais c'est un squelette masculin.



Portrait de famille

Cosmos

Les jeux de rôle

Les jeux génériques

Alternity et *Gurps Espace* sont des « boîtes à outils » univers de science-fiction selon sa propre fantaisie. au matériel en tout genre.

Alternity

Alternity est le plus récent des jeux de science-fiction de cette sélection, mais il n'est pas le plus discret. TSR fonde visiblement beaucoup d'espoir sur lui, avec le but avoué d'en faire un standard sur le même modèle qu'AD&D. Le concept est le suivant : proposer un corpus de règles aussi complet que possible, mais sans background, puis ajouter des cadres de campagne. *Star*Drive* est le premier d'entre eux (voir page 74).

Donc *Alternity* c'est, à la base, un gros paquet de règles réparties en deux volumes : le *Player's Handbook* et le *Game-master Guide*. Malgré cette similitude de présentation avec AD&D, TSR a essayé pour le reste de se démarquer du glorieux ancêtre. Et en effet le système de jeu présente peu de points communs avec *Dorj*. L'aspect le plus notable d'*Alternity* est son professionnalisme : le jeu est bien conçu, bien organisé (on est loin du joyeux foutoir d'AD&D), carré, impeccable enfin dans sa volonté de traiter tous les aspects de la SF. Il bénéficie aussi de l'expérience accumulée au cours de vingt années de jeux, de *Traveller* et *Space Opera* jusqu'à *Alternity*, dont les auteurs ont consciencieusement décortiqué les deux pionniers pour en tirer le meilleur parti. Les vieux joueurs retrouveront des notions familières comme les « niveaux technologiques » qui définissent les progrès réalisés par une civilisation et donc l'équipement disponible, ou encore la possibilité de concevoir son propre vaisseau grâce à des règles bien fichues qui ne sont pas sans rappeler celles de *Traveller*. Mais les aspects les plus modernes de la SF, tels qu'ils sont développés dans les jeux cyberpunks, ne sont pas oubliés, particulièrement l'informatique et la cybernétique.

La base du système de jeu n'est pas bien compliquée. Les personnages sont définis par six caractéristiques (notées de 4 à 14) et répartis en quatre professions : combattant, diplomate, indépendant et technicien. Les caractéristiques permettent aussi de calculer la valeur de départ des talents. Une action est réussie si le jet de compétence est inférieur ou égal au talent testé. Le jet se fait sur un d20 auquel est associé en bonus ou en malus un dé de modificateur dont la valeur varie d'un d4 à un autre d20, en passant par tous les dés intermédiaires, ce qui permet de sortir de la naphtaline des dés aussi exotiques que le d12. Sur cette base

viennent se greffer de nombreuses règles plus ou moins optionnelles qui peuvent alourdir le jeu en le rendant nettement plus simulationniste. Néanmoins, si on veut faire relativement simple, on peut. Ce système n'est hélas absolument pas intuitif et nécessite un certain temps d'adaptation avant que MJ et joueurs ne trouvent leurs repères.

Alternity se révèle un jeu très complet, exhaustif même. S'il est nettement plus orienté space opera que cyberpunk, tous les champs de la SF sont pris en compte et il est possible de concevoir un univers à l'ambiance noire et pessimiste ou au contraire d'embarquer les joueurs dans un western spatial contre un empire abominable. C'est véritablement là que réside la grande force du jeu. Matois comme des chats qui essaient d'attraper une souris, les auteurs ont intégré à leur jeu tout ce qu'ils ont trouvé d'intéressant ailleurs. Le chapitre sur l'informatique en est un bon exemple, avec ses règles sur le cyberspace, les connexions neuronales, etc. Cela fait d'*Alternity* un jeu aussi polyvalent qu'on peut le souhaiter, plus complet et plus varié que *Gurps Espace* ou *Traveller*. Et pour ceux qui ont la flemme ou n'ont pas le temps de créer leur propre univers, TSR prévoit une avalanche de suppléments.

S.O.



Le chapitre sur l'informatique en est un bon exemple, avec ses règles sur le cyberspace, les connexions neuronales, etc. Cela fait d'*Alternity* un jeu aussi polyvalent qu'on peut le souhaiter, plus complet et plus varié que *Gurps Espace* ou *Traveller*. Et pour ceux qui ont la flemme ou n'ont pas le temps de créer leur propre univers, TSR prévoit une avalanche de suppléments.

Alternity est édité en américain par TSR.
Complexité des règles : 3/5.
Supplément à ne pas rater : « Star*Drive ».
Points forts : la cohérence et la polyvalence du système de jeu, le suivi.
Points faibles : le manque de fun, en américain.
Prix : environ 240 F chacun des livres (« Player's Handbook » et « Gamemaster Guide »).

Zap !
Le rayon laser traverse le vide cosmique et son impact foudroyant disloque le vaisseau ennemi dans un grand gémissement de métal torturé.
Pardon ? Vous dites ? Les combats aux rayons laser ne sont pas crédibles et le vide ne transmet pas les sons ? En effet. Mais quelle importance ? Ici nous sommes au royaume du space opera où tout est possible, même et surtout l'impossible...
Petit tour d'horizon des jeux de space opera disponibles avec six sujets à la personnalité bien marquée, du simulationniste jusqu'au storytelling. A vous de choisir

1998

dans l'espace

ou la SF pour tous les goûts

qui permettent à chaque MJ de créer son propre
Tout y est prévu, des races extraterrestres
Complets mais pas toujours digestes.

Gurps Espace

Gurps Espace est un supplément pour le jeu *Gurps* qui permet d'adapter ce système de jeu de rôle générique et universel aux dures conditions de la vie dans l'espace. Il faut donc avoir *Gurps* pour jouer à *Gurps Espace*, car ce dernier ne reprend pas les règles de base. Le moteur de *Gurps* n'est pas bien compliqué : les personnages sont classiquement définis par des caractéristiques (notées de 1 à plus de 20, moyenne entre 10 et 12) et des compétences qui sont achetées grâce à des points de personnage. Les actions sont testées à l'aide d'un jet de 3d6 avec d'éventuels modificateurs suivant la difficulté de l'action. Le point le plus important est le système d'avantages/désavantages qui se gère lui aussi avec des points. Toute la souplesse de *Gurps* vient de là, et cela permet réellement de créer toutes sortes de races et de personnages dans des univers très différents. Cependant, si le système de jeu est réellement universel, il n'est pas vraiment simple pour autant, beaucoup de petites règles venant le compliquer. Ce n'est donc pas un outil idéal pour débiter. *Gurps Espace* est un gros supplément qui, en près de 150 pages très denses, passe en revue tout ce qui est nécessaire à un jeu de science-fiction. Évidemment on est ici dans une conception de la SF proche de celle de *Traveller* et d'*Alternity*, c'est-à-dire à la fois très technologique et très space opera. Là aussi le vieux routard retrouve-

ra des notions familières tels que les niveaux technologiques.

Tout ce qu'on s'attend à trouver dans un tel jeu y est : les choix technologiques, l'hyperpropulsion, les communications, etc.; les armes; les différents types d'environnement, la gravité zéro, les atmosphères, et ainsi de suite. Comme *Alternity*, *Gurps Espace* a une coloration scientifique assez prononcée par moments. Si vous voulez en savoir plus sur les pulsars, les trous noirs et les supernovae ou si vous voulez vous familiariser avec la loi de Bode qui permet de calculer les emplacements orbitaux dans un système solaire, c'est un jeu pour vous, et vous allez adorer le tableau des types d'étoiles de la page 119. Bien sûr, on peut jouer sans ces considérations techniques, mais elles montrent bien que *Gurps Espace* se positionne dans le camp de la SF qui privilégie la vraisemblance et une extrapolation rationnelle de la conquête de l'espace, contrairement aux jeux à background, *Fading Suns* et *Trinity*, où les considérations scientifiques passent au second plan derrière les réalités sociales et politiques de l'univers de jeu.

Gurps Espace ne propose pas de background à proprement parler, mais c'est en fait une gigantesque aide à la création d'un cadre de jeu, qui fonctionne

bien, dans son optique essentiellement

space opera/conquête de l'espace. Le chapitre qui donne des conseils pour créer des univers et liste les différentes possibilités de campagne est très intéressant et sert de mode d'emploi pour le reste du supplément. Cela dit, *Gurps Espace* date de la fin des années 80 et ça se sent : des éléments fondamentaux de la SF contemporaine comme l'informatique et la cybernétique, qui ont particulièrement été mis en avant dans les jeux cyberpunks, sont quasiment absents ici. En ce sens *Alternity*, qui couvre aussi ces domaines, est plus complet et plus polyvalent.

Mais *Gurps Espace* possède deux avantages indéniables. Le premier c'est d'appartenir à une large gamme qui permet de jouer dans toutes sortes d'univers. Le second est d'être en français. Même si Siroz n'a pas l'intention de traduire d'autres suppléments *Gurps*, cela vaut toujours la peine de s'intéresser à *Gurps Espace*.

Polaris, le monde de la simulation

Dans *Polaris*, il n'y a pas d'aliens et les seuls vaisseaux qu'on y croise sont ceux des profondeurs océanes. Cependant, comme presque tous les jeux post-apocalyptiques, *Polaris* relève aussi de la science-fiction : cités marines sous globe, scaphandres de plongée, etc., sont autant d'éléments essentiellement SF. En fait, c'est un jeu de space opera où les États qui se partagent le fond des mers fonctionnent comme des puissances spatiales, où les colonies minières ressemblent comme deux gouttes d'eau (ha! ha!) à leurs homologues au sein des proverbiaux champs d'astéroïdes. En tout cas, *Polaris* se rapproche des jeux de SF purs et durs par l'emphase certaine des règles par rapport au background. Sous l'eau, on étouffe pour cause de simulationnisme aiguë... même si certains suppléments (*Équinoxe* surtout) apportent de la consistance à l'univers. L'éditeur prépare pour la rentrée une seconde édition et promet à cette occasion de chasser un peu d'air des ballasts, bref d'alléger les règles. Comme le suivi régulier dont dispose le jeu est un atout, vous pouvez vous laisser tenter...

Polaris est un jeu français édité par Halloween Concept.



Gurps Espace est édité par
Siroz Productions sous licence
Steve Jackson Games.
Complexité des règles : 3/5.
Points forts : bien conçu ; en français ;
appartient à une gamme de suppléments
très complète.
Points faibles : optique essentiellement
space opera ; c'est un outil,
tout le travail est pour le MJ.
Prix : 145 F.

S.O. ▷

Les impériaux

Traveller et *Star Wars* se situent tous les deux dans une conception classique, voire rétro, de la science-fiction. Ici les références sont celles des romans de l'âge d'or de la SF et des années 50, et le space opera, véritable western spatial, est roi, avec un souci de « réalisme » plus ou moins grand...

Traveller

Dans ce portrait de famille, *Traveller* est à la fois l'ancêtre et la référence incontournable. Ancêtre, car sa première version date de 1977 ! A l'époque, les standards ne sont pas à l'exigence, *Traveller* c'était alors quelques livrets sans réels rapports entre eux, des règles simplistes et plutôt « légères » quant à la simulation (avec notamment des combats spatiaux très « wargame » et totalement injouables) et quasiment pas d'univers élaboré. Malgré ces défauts, *Traveller* trouva très rapidement un public avide d'autres horizons que les sempiternels « pièces-monstres-trésors » de AD&D. En 1987, *Traveller* est en perte de vitesse, malgré l'anecdotique *Traveller 2300* (une version post-apo galactique, c'est la mode...). Qu'à cela tienne, GDW publie *MegaTraveller* puis une troisième version du jeu avec des règles plus complexes. Cette fois, on est en pleine vague cyberpunk. D'où l'idée de provoquer une catastrophe informatique généralisée. Mais 1996 est une année noire : GDW fait faillite. Exit *Traveller* ? Pas tout à fait : les droits du jeu reviennent à son auteur initial, Marc Miller, qui s'empresse de conclure un accord avec Imperium Games. Et c'est reparti pour un tour.

Mais cette fois, plus question de sacrifier aux modes. Fini le virus informatique, et retour à la bonne vieille SF du début, mélange d'intrigues diplomatiques, de conflits plus ou moins larvés, de commerce galactique et d'exploration stellaire. Et c'est tant mieux !

Je disais en préambule que le jeu fait aussi office de référence. Non pour ses règles, on a vu mieux

dans la simplicité et la fluidité, mais pour sa création de perso : le PJ est doté d'un « profil universel » composé de six caractéristiques allant de 1 à 16 (avec une notation bizarre puisqu'hexadécimale) dont découle tout un système de compétences (notées de 1 à 4-5 en moyenne) extrêmement élaboré privilégiant la qualité des études et l'expérience pratique acquise au fil des années. L'intérêt est de permettre de jouer dès la première partie un PJ ayant largement roulé sa bosse. Bien sûr, plus il a

d'expérience, plus il est vieux, fatigué et potentiellement pourvu de nombreux ennemis...

Traveller est un jeu de la vieille école, c'est-à-dire simulationniste. Le moteur de jeu est assez simple. Pour réussir une action, on additionne une compétence et une caractéristique et on lance un nombre de d6 variable (entre 1 et 4 en passant par des moitiés de dés genre 1,5 ou 2,5 – ne riez pas) suivant la difficulté de l'action. Sur

ce canevas de résolution des actions vient se greffer un système de compétences, certes élaboré mais pas des plus simples, et une nuée de détails techniques qui noient rapidement tout joueur qui ne considère pas l'utilisation d'une calculatrice comme un préalable à tout combat spatial.

Le background du jeu n'est presque pas présenté dans le livre de base, mais abondamment détaillé dans les suppléments. Il s'agit de l'Imperium, un bon vieil empire à forte influence romaine comme on les aimait dans les romans de SF des années 50. Il y a bien sûr une caste de nobles en charge de l'administration, une armée bien organisée et puissante, etc. L'Imperium compte une myriade de mondes, ce qui permet de créer des aventures diplomatico-politiques quand on en a assez de partir à la découverte de nouvelles planètes.

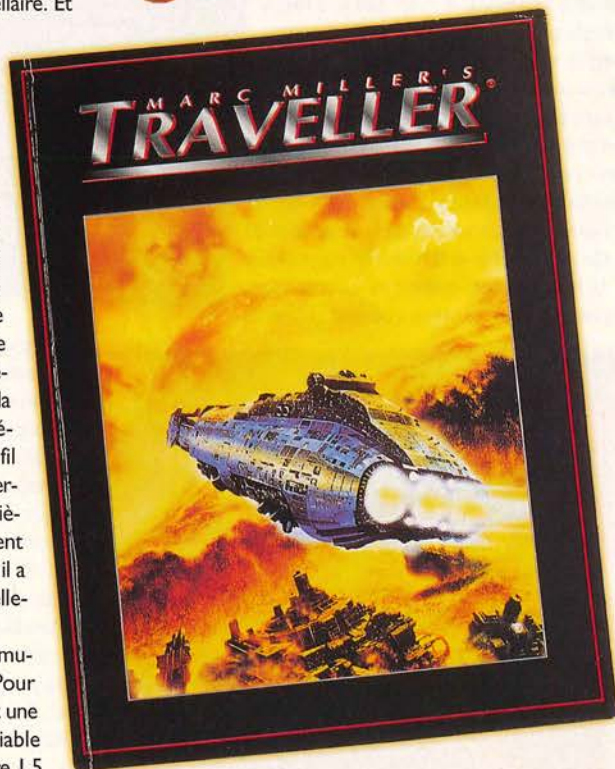
Au final, *Traveller* est un jeu de SF classique, que l'on peut juger excellent mais aussi un peu rétro-kitsch. Son background est très fouillé (si vous achetez les suppléments) et plutôt intéressant quant à la création des PJ. Son avenir s'annonce plutôt radieux : de nombreux suppléments sont d'ores et déjà disponibles et une version *Gurps* du jeu est annoncée. Ce qui est assez prometteur.

Ph.R.

Un peu de technologie

Les niveaux technologiques sont une vieille notion de la science-fiction qui consiste à classer les civilisations de l'espace en fonction de leur développement technique. Ainsi le NT 0 correspond à l'âge de pierre, le NT 2 au Moyen Âge, le NT 5 à notre époque, etc. La plupart des backgrounds de space opera se déroulent à un NT 7 ou 8, époque à laquelle l'homme maîtrise de fabuleuses technologies comme l'hyperpropulsion.

Traveller est édité par Imperium Games.
Complexité des règles : 4/5.
Supplément indispensable :
« Aliens Archives ».
Points forts : le jeu est rodé, le suivi.
Points faibles : en américain, un peu daté, les règles sont pour joueurs expérimentés.
Prix : environ 200 F



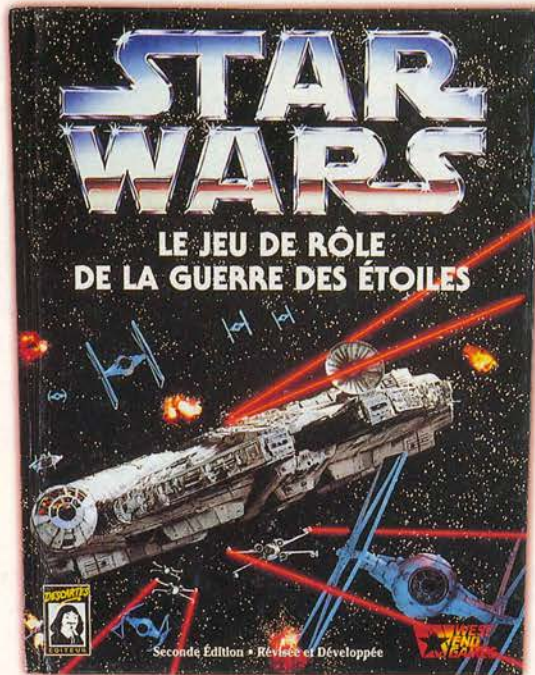
Star Wars

Star Wars : trilogie cinématographique géniale qui a donné naissance à l'un des jeux de SF les plus pratiqués au monde et aussi l'un des plus « simples » dans son approche du rôle. Car dans Star Wars, point de « problématique » sur le pourquoi du comment de la Vie, de l'Univers et du Reste. K. Dick, Van Vogt et compagnie sont restés au vestiaire. Nous sommes ici en présence d'une version futuriste des bons vieux thèmes du western hollywoodien avec les gentils d'un côté et les méchants de l'autre, une version guimauve, d'un monde où tout est blanc ou noir, sans aucun juste milieu. Lucas lui-même qualifie sa trilogie de « science fantasy » et non pas de « science-fiction » au sens traditionnel du terme...

Côté règles, les auteurs ont imaginé un système relativement simple, privilégiant l'action au détriment de la simulation pointue : les personnages sont basés sur des archétypes (le contrebandier, le jeune jedi...) et dotés de six attributs affinés par une série de compétences (notés en nombre de dés à 6 faces, les seuls utilisés dans le jeu) en découlant directement. La résolution des actions est déterminée par une échelle de difficulté allant de 5 (facile) à 30 (héroïque) qu'il faut atteindre en faisant la somme d'un nombre variable de dés à 6 faces. On note cependant de nombreuses subtilités liées à un imposant corpus de règles spécifiques qui tendent singulièrement à compliquer les choses ; par exemple, appliquer à la lettre les règles des combats spatiaux est assez... sportif.

La grande force du jeu reste évidemment son background. Fort de sa licence officielle, West End Games ne s'est pas privé d'exploiter cet univers. Plus d'une centaine de suppléments sont parus à ce jour ! On y trouve de tout, de l'indispensable (les Galaxy Guides) au basement commercial. Difficile de faire un tri objectif dans tout cela. En fait, on picore de-ci de-là, au gré des besoins, pour le plus grand malheur de son portefeuille...

Star Wars a aussi considérablement évolué d'un point de vue temporel. Ayant pour cadre initial la période classique des films (entre *Un Nouvel Espoir* et *Le Retour du Jedi*), le jeu de rôle permet désormais d'évoluer dans d'autres époques. Ainsi, vous pouvez jouer en *Nouvelle République*, sur des thèmes plus « politiques » faisant référence à une situation d'immédiate après-guerre (systèmes politiques à reconstruire, « collabos », conflits entre ex-alliés...). A l'inverse, vous pouvez jouer avant le conflit en mettant en scène un monde en pleine décadence, beaucoup plus sombre, où les personnages luttent en vain contre l'inéluctable. La nouvelle trilogie à paraître en 1999 devrait d'ailleurs singulièrement renforcer cette vision du jeu. Enfin, dernière époque mais non des moindres, le passé lointain de Star Wars, 4000 ans avant la trilogie, permet de faire évoluer les PJ dans un univers baroque, subtil mélange d'archaïsmes et de tech-



nologie (façon *Fading Suns*) où de vrais Jedis affrontent les fascinants Seigneurs des Sith (voir le scénario Grand Écran Star Wars de ce numéro).

Notons qu'il existe aussi des suppléments plus spécifiques, en marge du conflit stellaire (*Truce at Bakura*, *Lords of the Expanse*...) qui permettent d'intégrer les grands thèmes du space opera tels que les corporations, les luttes intestines de pouvoirs entre « maisons », l'exploration stellaire et la découverte de civilisations étranges.

Pour finir, précisons qu'Internet est le royaume des « starwarsrgpiens » débrouillards. Pour le prix d'une connexion et de quelques ramettes de papier, vous pouvez récupérer une quantité phénoménale de matériel. Vous trouverez d'ailleurs les adresses des meilleurs sites dans Casus n° 114 p. 90.

Ph.R.

La galaxie des jeux de rôle de space opera...

... ou plutôt quelques étoiles parmi tant d'autres.

Babylon Project

Basé sur une série TV diffusée sur Canal + et le Câble, le jeu se déroule dans la station spatiale Babylon 5, havre de paix hypothétique où des humains et cinq races extraterrestres tentent vaillamment de cohabiter sans (trop) se taper dessus. En anglais.

Spacemaster

La version space opera du mythique *Rolemaster*. Un système extrêmement lourd et détaillé qui fera le bonheur des incurables de la simulationnisme aigüe. En anglais.

Blue Planet

Dans un futur proche, la Terre, agonisante, colonise une mystérieuse planète aquatique sur fond d'extraterrestres étranges et de magouilles corporatistes. Voir CB n° 109. En anglais.

Empire Galactique

De tous les JdR français de SF, Empire Galactique est probablement celui qui a le plus marqué. Non pas pour ses règles ou son background au demeurant « classiques », mais pour son mode de diffusion : publié par les éditions Laffont, ce jeu était vendu dans les circuits traditionnels de librairie. Hélas, l'expérience n'a pas réussi et le jeu est devenu « culte », ne serait-ce que pour les deux volumes de *l'Encyclopédie galactique*, de véritables petits bijoux.

Space Opera

L'autre ancêtre des JdR de space opera (dont il a pris le nom générique, comme l'a fait plus tard *Cyberpunk* dans un autre genre). Totalement dépassé, il ne vaut que pour son côté nostalgie et pour ses règles de commerce ou de création de systèmes solaires très détaillées. En anglais.

Mega III

Mega III est à part à cause de son thème beaucoup plus proche de la BD *Valérian* que des thèmes traditionnels de la SF. Les PJ sont des MESSAGES GALACTIQUES, des sortes de « casques bleus » chargés de régler une foultitude de conflits dans des univers parallèles où uchronies riment avec soucis...



Star Wars est édité en français par Descartes Éditeur sous licence West End Games. Complexité des règles : 3/5.

Suppléments indispensables : « Guide de la Trilogie », « Guide de l'Empire » et « Guide de l'Alliance rebelle ». Points forts : le fun du jeu, tout le monde connaît l'univers, les règles plaisantes, le suivi. Point faible : difficile de faire autre chose que du Star Wars orthodoxe. Prix : 259 F.



Raconte-moi une histoire...

loin, très loin du brouhaha de l'Empire, dans un coin reculé de la galaxie, Fading Suns et Trinity oublient la fureur des combats dans l'espace et se concentrent sur un background original, où savoir calculer les emplacements orbitaux des planètes est secondaire. Ici le rôle et le décor des histoires priment.

Trinity

Trinity est sorti en novembre dernier chez White Wolf, l'éditeur de Vampire. Son principal auteur, Andrew Bates, avait l'ambition d'écrire « le meilleur jeu de rôle de SF du monde ». Neuf mois après qu'en est-il ?

Nous sommes au XXII^e siècle. Les cent vingt dernières années n'ont pas été particulièrement gaies, et cela ne semble pas parti pour s'arranger. Depuis une quinzaine d'années, la Terre et ses quelques colonies spatiales sont assiégées par les abominables Aberrants, des mutants fous et cruels, dotés de pouvoirs psioniques terrifiants. En face, il y a les gentils personnages des joueurs, tous dotés de pouvoirs psis et tous membres « d'écoles » très diverses, aux objectifs politiques plus ou moins compatibles. Comme de juste dans un jeu White Wolf, ils sont plus ou moins manipulés depuis l'ombre par

un autre parti, la Trinité Æon, qui exerce également une grande influence sur les gouvernements terriens. L'univers pourrait être décrit comme « post-cyberpunk ». Il est assez riche pour que, même en laissant provisoirement de côté les magouilles interordres, vous puissiez vous amuser dans un monde futuriste dépayant, où le chinois et le portugais sont des langues internationales, où l'inévitable Matrice a délibérément été fractionnée en une multitude de sous-réseaux – sans interface neurale, et où l'on commence à peine à terraformer Mars.

L'idée de WW a été de collecter pratiquement tous les grands thèmes de la SF des années 80 et 90 et d'en faire un condensé crédible, à défaut d'être toujours très original. Il est certes possible de prendre un lance-flammes et d'aller bêtement chasser l'Aberrant, mais aussi de se lancer dans l'aventure spatiale au fin fond de la ceinture d'astéroïdes, dans des missions d'espionnage, des intrigues politiques à six niveaux (la spécialité maison !) ou des scénarios à la Alien (l'humanité a pris contact avec quelques races extraterrestres, et elles ne sont pas toutes amicales). Et ainsi de suite...

Le système de règles est le même que celui des jeux du Monde des Ténèbres, à peine retouché. Voilà sept ans que, sous ses différentes incarnations, il donne des boutons aux simulationnistes en tout genre mais, en ce qui me concerne, je l'ai toujours trouvé simple et efficace. Dans ce domaine comme ailleurs, tout est une question de goûts ! Pour ceux qui n'en connaissent pas les principes, résumons. On additionne ses scores dans une caractéristique et une compétence, cela donne un nombre de dés à lancer. Le résultat, comparé à un facteur de difficulté, détermine le succès

ou l'échec, et leur qualité. Le système est simple et tourne bien tant qu'on n'y regarde pas de trop près. Évidemment, lorsqu'il faut gérer un combat entre plusieurs personnes, les difficultés commencent...

Le gros défaut de Trinity... est d'être un jeu WW, pensé comme un squelette sur lequel des suppléments à venir ajouteront de la consistance. Du coup, certaines informations capitales sont soigneusement laissées de côté dans les règles, pour être dévoilées dans le prochain supplément. Vous voulez en savoir plus sur les ordres ? Pas de problème, la série de suppléments qui leur est consacrée est en route. Sur la technologie ? Le Trinity Tech Manual est fait pour vous ! Sur les Aberrants ? Il faudra attendre le deuxième jeu de la série, qui sort l'année prochaine.

Par ailleurs, c'est un jeu en anglais... et il est très « bavard ». Chaque supplément commence par un joli cahier d'aides de jeu en couleur, que le MJ est censé donner aux joueurs. A moins de n'avoir que des anglophones à sa table, de se transformer en traducteur à temps partiel, ou de laisser complètement tomber cet aspect, cela risque vite de devenir problématique...

Et l'avenir ? White Wolf soutient massivement ses jeux. Trinity ne fera pas exception à la règle. D'ici la fin de l'année, nous devrions voir arriver un supplément sur les États-Unis, les deux derniers volets de la campagne, et deux mini livrets (d'une trentaine de pages, semble-t-il) sur les extraterrestres et les colonies interstellaires. Sans oublier le jeu de guerre avec figurines. Et le T-shirt. Et les pin's.

T.L.

Trinity est édité en américain par White Wolf.
Complexité des règles : 2/5.
Supplément à ne pas rater : « Luna Rising ».
Points forts : un univers bien construit, des règles simples et (relativement) solides.
Points faibles : en anglais, peu de suppléments pour le moment, un petit côté super-héros pas très crédible.
Prix : environ 200 F.



Illustration extraite du jeu



Fading Suns

Paru il y a deux ans, *Fading Suns* s'est discrètement fait une place au soleil. Portrait rapide d'un outsider peu connu. En 1996, les frères Bridges quittent White Wolf (où ils s'occupaient de la gamme *Werewolf*). Ils fondent leur propre société, Holistics Designs, et publient le jeu de rôle qu'ils mûrissaient dans leur coin depuis des années. Depuis, ils ont réussi à sortir un supplément tous les deux mois, plus un jeu informatique médiocre, et annoncent un jeu de guerre avec figurines dans l'univers de *Fading Suns* (mais qu'est-ce qu'ils ont tous à vouloir nous faire pousser du plomb?). Nous sommes en 4997. L'empire galactique humain s'est étendu à de nombreuses planètes, avant de se désintégrer puis, au terme de quelques siècles de guerre civile, de renaître sous une forme amoindrie. On a perdu les coordonnées de nombreuses planètes, et l'Église réprime féroce-ment toute tentative de progrès scientifique. Résultat, l'empire actuel est un ramassis de planètes peu homogène, divisé entre des Maisons nobles

qui se haïssent, des religieux néochrétiens obscurantistes, et des marchands cupides et désireux de restaurer l'ancienne république pour leur seul profit. Tout ce petit monde survit tant bien que mal sous la menace de créatures extraterrestres hostiles, et surtout de l'approche de l'apocalypse : les étoiles s'éteignent peu à peu, et personne ne sait pourquoi (pas même les auteurs, apparemment!). La fin n'est pas pour tout de suite, mais c'est une question de décennies, voire de siècles.

Les nobles ont de beaux uniformes néo-XIX^e siècle clinquants à souhait, les religieux portent des robes noires utilisant dix fois plus de tissu qu'il n'en faudrait, des serfs illettrés cultivent d'immenses domaines sans jamais quitter leur lieu de résidence... Bref, on est dans un univers de space opera à la *Dune*, qui mélange habilement une ambiance néo-médiévale, beaucoup d'action et l'inévitable touche «dark» hors de laquelle il n'y a point de salut pour les concepteurs de jeu des années 90. Le cocktail est d'une efficacité surprenante, les auteurs et les illustrateurs sont presque tous doués (avec une forte proportion d'évadés de chez le Loup Blanc).

Les règles sont vite assimilées, c'est le moins que l'on puisse dire. De tous les jeux de notre sélection, c'est sans doute celui qui a, et de loin, le système le plus simple. Le personnage est créé en répartissant des points entre des caractéristiques et des compétences (sans oublier l'inévitable système avantages/défauts pour grappiller quelques points ou se procurer un atout surprise). Pour réussir une action, on lance un d20, et on compare le résultat au total d'une caractéristique et d'une compétence. Si vous avez fait autant ou moins, vous avez réussi. Sinon, c'est raté. C'est simple, voire simpliste, mais ça marche dans pratiquement tous les cas de figure. De toute façon, ici, les règles sont, de

manière tout à fait visible, la cinquième roue du vaisseau spatial : le «moteur» du jeu occupe exactement huit pages. Même en y ajoutant la définition des compétences, la création du personnage, les pouvoirs psis et le combat, on arrive encore à moins de la moitié du livre de base, qui se concentre sur le background. C'est un choix des auteurs. On aime ou on n'aime pas... En fait, *Fading Suns* a peu de mauvais côtés. La maquette des suppléments est souvent très aérée, une manière polie de dire qu'un autre éditeur aurait pu caser deux fois plus de texte dans le même nombre de pages (mais il y a moins de remplissage et de tirage à la

ligne que chez, au hasard, White Wolf). Le plus gênant reste l'absence de scénarios : on a des tonnes de back-ground sur à peu près tous les sujets, mais pour faire jouer quelque chose, il faut mettre les mains dans le cambouis.

Dernier point, l'espérance de vie de *Fading Suns*. C'est... une bonne question. D'un côté, Holistics est une petite entreprise qui prospère dans une «niche écologique» minuscule. D'un autre, cela ne l'a pas empêchée de sortir une douzaine de suppléments sur un jeu qui, au départ, ne semblait pas promis à un grand avenir.

Alors, pourquoi ne pas essayer ?

T.L.

Portrait de famille réalisé par Tristan Lhomme, Serge Olivier et Philippe Rat

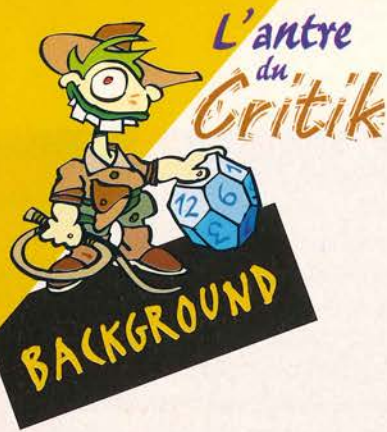


Illustration extraite du jeu

5000% SUBJECTIF! (échelle de A à E)

	Tristan Lhomme		Serge Olivier		Philippe Rat	
	Joueur	MJ	Joueur	MJ	Joueur	MJ
<i>Traveller</i>	D	D	C	D	C	A
<i>Star Wars</i>	A	C	B	C	B	A
<i>Fading Suns</i>	B	A	A	B	A	B
<i>Tripiity</i>	A	B	B	B	J*	J*
<i>Alternity</i>	C	C	B	B	B	B
<i>Gurps Espace</i>	C	D	D	D	B	A

*J : joker!



Star*Drive

Et le chaos dans tout ça ?



Les coordonnées espace-temps bloquées sur le manque d'originalité et la volonté de compiler tous les thèmes classiques du space opera. *Star*Drive*, le cadre de campagne d'Alternity, débarque sans révolutionner le genre. Mais la synthèse est bien faite et le boulot solide.

Un peu de tout pour tout le monde

TSR développe sa gamme Alternity avec l'imperturbable force tranquille d'un mammouth. Après les livrets de règles dont on vous entretient ailleurs (voir p. 68), voici venir *Star*Drive*, l'univers du jeu. Et ce cadre de campagne ressemble effectivement à ce qu'avaient annoncé les concepteurs, c'est-à-dire à l'équivalent space opera des Royaumes oubliés : un vaste fourre-tout où s'épanouissent tous les classiques du genre. L'amateur cherchera en vain parmi les 260 pages très denses du livre, des idées originales et novatrices, de celles dont on se demande comment on a pu ne pas y penser plus tôt et qu'on a immédiatement envie de mettre en scène dans un scénario. Ici, rien de tel. Est-ce à dire que *Star*Drive* est un ratage ? Non, loin de là ! La compilation de tous les ingrédients classiques du space opera est complète et professionnelle : rien n'est oublié. Le grand – et le seul ? – avantage de ce background est qu'il permet de tout jouer. Quel que soit le type d'aventures et de personnages que l'on veut mettre en scène, c'est possible, et il y a justement un coin de la galaxie où vivent des elfes magos, pardon, des pirates cachés dans une ceinture d'astéroïdes...

Petite revue de ce qui est disponible en stock

Vous aimez les empires galactiques ? Pas de problème, *Star*Drive* vous en propose plusieurs, ainsi que d'autres puissances spatiales. L'homme a essaimé dans l'espace depuis plusieurs siècles (nous sommes en 2501) et bien sûr cette conquête spatiale ne s'est pas faite sans difficultés. En fait, l'humanité a déjà connu deux guerres interstellaires et la dernière s'est terminée il y a une trentaine d'années seulement. Douze puissances stellaires ont émergé du chaos et se partagent l'administration des innombrables mondes où l'homme s'est installé. Chacune d'entre elles possède ses caractéristiques propres. Ainsi l'empire Thuldan base ses visées hégémoniques sur la supériorité présumée de ses habitants, « améliorés » par une sélection génétique constante ; le secteur Austrin-Ontis est réputé pour son manque de scrupules : c'est le premier marchand d'armes de la galaxie ; les habitants de la communauté Hatire tentent de convaincre le reste de l'univers de la grandeur de leur dieu, Cosimir, et des méfaits de la technologie ; etc.

● Votre truc c'est les aliens ? Alors vous serez heureux d'apprendre que les six races extraterrestres présentées dans Alternity sont reprises quasiment telles quelles, même

si *Star*Drive* fait preuve d'un anthropocentrisme indéniable, puisque les aliens sont expédiés en quelques pages. Mais après tout ils sont peu nombreux (un E.T. pour quarante humains) et il faut bien garder de la matière pour les suppléments à venir.

● Vous aimez le matos, plein de matos partout ? Vous tombez bien, l'humanité a fait des progrès considérables (niveau technologique 7) et maîtrise des technologies fabuleuses comme l'hyperpropulsion qui permet d'effectuer des « sauts » dans l'espace, qui ne sont pas instantanés pour autant : il faut entre 5 et 80 jours en fonction du vaisseau pour effectuer un voyage de 50 années-lumière (et l'espace colonisé s'étend sur plus de 1000 A.L.).

● Pour le parfum cyberpunk, il y a le réseau, qui s'étend à tout l'espace colonisé par l'homme. En effet il est possible d'accéder, par un système de communication qui utilise lui aussi l'hyperespace, aux réseaux d'information de tous les systèmes stellaires habités. C'est d'ailleurs grâce à cela que les puissances spatiales parviennent à garder une cohérence forte.

● Vous souhaitez vivre des aventures un peu en marge du noyau de la civilisation galactique ? On a ce qu'il vous faut : les Franges. Il s'agit d'un vaste secteur situé à plus de 250 A.L. de la « civilisation » avec lequel les contacts ont été rompus au moment de la guerre. Aujourd'hui les Franges, redécouvertes, constituent le terrain d'aventures idéal, avec ses colons têtus, ses planètes sauvages et son absence – relative – de lois, à tel point d'ailleurs que 150 pages lui sont consacrées. Il s'agit d'un ensemble de mondes très contrastés, allant de l'ancienne colonie pénitentiaire à la planète exploitée pour ses richesses. Contrairement au chapitre présentant les grandes puissances spatiales, tous les systèmes solaires sont détaillés, avec en plus beaucoup d'informations génériques très utiles qui peuvent être utilisées ailleurs, comme par exemple les plans d'un complexe minier ou ceux d'une station spatiale, ou encore des profils de PNJ. Cette partie constitue véritablement le cœur du background et est de loin la plus intéressante et la plus exploitable.

Far, far away in another game...

Un dernier chapitre permet de créer facilement des personnages adaptés au background en proposant des carrières toute prêtes. Enfin, bien que je ne l'ai pas détaillé, on peut jouer des psis, des mutants et des persos modifiés par la cybernétique, même si leur existence n'est pas facile partout. Mais bon, l'univers de *Star*Drive* est bien assez vaste pour accueillir tous les délires. Qui s'en plaindrait ?

Serge Olivier

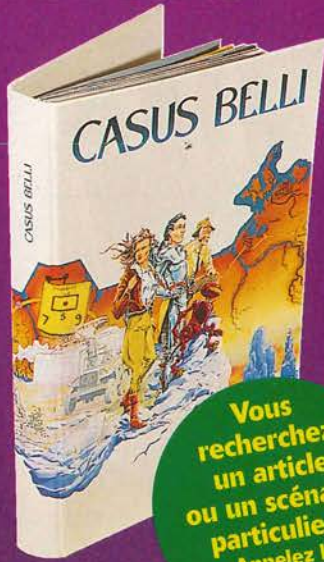


FICHE TECHNIQUE

- *Star*Drive* est un supplément en américain pour le jeu Alternity, édité par TSR.
- Auteurs : David Eckelberry et Rich Baker. Présentation : 260 pages couleur sous couverture rigide.
- Prix : environ 250 F

Une mine à exploiter!

Anciens numéros & Reliures



S: scénario; GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes; PdF: Portrait de famille; Adj: aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18): numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 114.

Vous recherchez un article ou un scénario particulier? Appelez le 01 46 48 19 45



109. Blue Planet. PdF: Warhammer JdR. Adj: Les Vifs-horions; La mort selon Gorn; 2 MJ aux commandes. Background: Flaëlle, la forêt des Elfes du Temps. Int: MultiSim, la fuite en avant! S: L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Nephilim, Star Wars, Shadowrun (MM), Warhammer (MM).



110 - INS/MV 3e éd.: Shadowrun France. PdF: Cyberpunk v.f. Adj: Un pour tous, tous pour un!; Les Forges de Galgatan; Ward & Blackmoor, l'agence d'Énigma. Waou: Hawkmoon. Int.: Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. S: In Nomine Satanis, BaSIC/Énigma, Earthdawn, JRTM, AD&D.



111 - Trinity (Æon); Demonworld (figu). PdF: Elékase; les Soirées Enquêtes. Adj: Le marais; Les hiéroglyphes. Les Dragonniers (background). Shopping: L'étrange Noël de monsieur Joe Casus. S: Shadowrun, Deadlands, Star Wars, Changelin, L'appel de Cthulhu, Warhammer JdR.



112 - Histoire de Fou; Deadlands v.f.; Services compris, Orc & Troll, Pirates des Caraïbes. PdF: tout L'appel de Cthulhu. Int: Bill Slavicek parle des projets de TSR. Adj: Les seconds rôles citadins; La montagne. S: AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightprowler, JRTM (GE).



113. Altermity; Kindred of the East. PdF: les règles d'AD&D. Jeu-concours L'année de l'Orc (I). Adj: L'improvisation de crise. Shadowhunting, un background pour Shadowrun. Sc: Shadowrun, Histoire de Fou, AD&D, Polaris, Vampire (GE).



114. Heavy Gear; Mage: The Sorcerers Crusade; Chronopia; Courtisans; Montjoie. Adj: Seconds rôles du port; conseils Deadlands. Sc: L'appel de Cthulhu; Legends of the Five Rings; Pendragon; BaSIC/Mousquetaires, Warhammer JdRf (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro : <http://www.excelsior.fr/cb/Sommaires.html>

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*
à retourner paiement joint à Casus Belli, Service VPC
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros
au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 37 F (Étranger: 42 F par exemplaire).
- Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI : _____ soit _____ hors-séries
au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 50 F (Étranger: 55 F par exemplaire).
- Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros)
au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.
(Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.)

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Pays _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 571 134 773

Hors-série Casus Belli disponibles

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Gossbill, le royaume d'Alarian, le samourai, la courtisane, Devine...
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux grandeur nature: définitions, précisions, conseils pratiques.
HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.
HS 7 - JEU DE STRATÉGIE (I). Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo.
HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaries.
HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II). Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier: Antiquité. Jeu en encart: Hastings-1066.
HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.
HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie, le monde médiéval-fantastique de Malinda et une campagne méd-fan.
HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyröle. Adj: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.
HS 13 - JEUX DE PLATEAU. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes.
HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIEVALE-FANTASTIQUE (vol I). Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.
HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. S: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyröle, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB.
HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios.
HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIEVALE-FANTASTIQUE (vol II). Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.
HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.
HS 19 - BaSIC, le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (médiéval et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.
HS 20 - SCÉNARIOS. Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elic, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de J; L'héritage Greenberg (campagne).
HS 21 - MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE, un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers: Danz et Énigma.
HS 22 - SCÉNARIOS. Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Histoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun: L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster).

Les Sœurs du lac oublié

UNE AIDE DE JEU POUR TOUT UNIVERS MÉD-FAN

CASUS
Background



« Alors comme ça, mon histoire de guérisseuses-poissos t'intéresse ? Alors montre d'abord tes pièces d'or...
Merci, ma chère.
Bon, tends bien l'oreille parce que je ne compte pas me répéter, et que ton ami a rapidement besoin d'une médecine plus puissante que la potion de soin...
Quand tu les rencontreras, dis-leur que tu viens de la part de leur sœur Belila des chemins ! »

« Tout a commencé par un malentendu entre mon "entreprise de partage des richesses" et une caravane de marchands. Ceux-là ignoraient que lorsqu'une bande de brigands dirigée par une femme vient les dévaliser, il n'est pas de bon ton de se défendre. Tous mes hommes furent tués sauf Gaspar, mon second. Au nom de notre fraternité, je l'épaulai dans ma fui... mon retrait stratégique. On se serait vite refait une santé si une meute de loups ne nous avait pas pris en chasse. Voilà comment on s'est retrouvés acculés au pied d'un torrent tumultueux, presque une chute d'eau, dévalant d'un haut plateau. Pas le choix. Il fallait grimper une vingtaine de mètres à contre-courant si on ne voulait pas finir déchiquetés par des crocs affamés.



poitrine nue est couverte de tatouages qui servent de focus à leur magie, que je qualifierais de « druidique ». Témoin leur culte des arbres (elles posséderaient un arbre sacré ; évidemment j'ignore où il se trouve). Et aussi leur faculté à communiquer avec les esprits de la nature.

Elles sont capables de se faire obéir des animaux : méfie-toi des serpents si tu vexes une Sauvageonne ! J'ai cru comprendre qu'elles pouvaient

se fondre dans les arbres, mais aussi dans les pierres. Leurs tatouages s'impriment alors à la surface de leur réceptacle. Enfin, elles possèdent la redoutable capacité de devenir berserk. Qui sait dans quels souvenirs douloureux elles puisent cette rage qui les rend aussi dangereuses ?

La plupart, je l'ai appris ensuite, ont vécu des événements dramatiques avant de trouver refuge ici. D'où leur méfiance malade et leur comportement peu sociable. Ces lieux sont un havre dont fort peu quittent l'isolement reconfortant. De ce fait, les Sauvageonnes sont les plus farouches gardiennes de ces landes oubliées. Je peux témoigner de leur impressionnante efficacité. Je gage que même une armée bien équipée aurait du mal à les déloger.

Les Sauvageonnes auraient pu nous égorger sans autre forme de procès. Au lieu de cela, elles nous ont trimballés, pieds et poings liés, jusqu'au Donjon (la tour que j'avais repérée) occupé par un autre groupe de femmes, apparemment plus accueillantes. Restait à espérer qu'elles veuillent bien soigner mon compagnon.

« normale » à l'extérieur, c'est-à-dire dans les régions environnantes, où elles ont constitué un important réseau d'entraide entre femmes : chacune met tous les moyens d'action ou d'information en son pouvoir au service de ses sœurs. Combien de bourgeois suffisants et de seigneurs orgueilleux ignorent que leurs épouses les manipulent afin qu'ils servent les intérêts d'une sorte de société secrète féminine ?

Initialement, ce réseau de « résistance » était très actif. Aujourd'hui, les Sœurs me semblent un peu repliées sur elles-mêmes, moins militantes...

Tous les moyens sont bons pour assurer une communication continue et efficace entre elles : oiseaux spécialement dressés, et même forme de transmission de pensée entre les aînées. Sous le Donjon, deux salles souterraines ont été retapées et aménagées, l'une en lieu de discussion et de banquet, l'autre en dortoir. C'est là qu'a lieu, à chaque solstice, une grande réunion à laquelle sont conviées toutes les Sœurs.

Le plateau

Au sommet de la chute, le cours d'eau serpentait entre de gros rochers gris moussus et deux parois rocheuses couronnées d'arbres aux formes torturées. Puis plus loin, une fois le sol aplani, le torrent s'est séparé en une multitude de ruisseaux sinueux qui s'égayaient dans une lande de tourbières et de sables mouvants. La boue grasse était aussi traître sous le pied qu'un parquet ciré par une nuit de cambriolage ! Du haut d'un promontoire rocheux, j'ai scruté le paysage. Aucun village. Juste un grand lac perdu au milieu de nulle part. Sur la rive, les ruines d'une antique nécropole et d'une tour assez haute et fière pour que je la pense habitée.

Je n'imaginai pas que ces terres sauvages servaient de refuge à une curieuse société de femmes. Depuis combien de temps les autochtones nous observaient-elles ? En tout cas, elles ont fini par nous tomber dessus !

Les Sauvageonnes

Si tu as déjà rencontré un druide ou un rôdeur, figure-toi une variante féminine et primitive de ces professions. « Primitive » car les Sauvageonnes vivent dans un grand dénuement. La nuit, elles dorment au sommet des arbres ou dans un creux de rocher. Leurs armes sont rudimentaires. Elles sont vêtues de pagnes de toile ou de peau déchirés. Leur

Les Sœurs

C'est le plus important groupe que j'ai rencontré ici. Ces femmes, d'origines variées, ne résident pas en permanence sur le plateau, qui est plutôt leur point de ralliement ou un refuge occasionnel. La plupart ont une vie

Règles pour ADED

- **Les Sauvageonnes.** Assimilez-les à des Rôdeurs multiclassés Rôdeur/Druide « Ami des bêtes » de niveau 4/3. Elles disposent des sorts suivants : Hostilité animale (p. 88 du *Manuel du Druides*) et Invisibilité. Par ailleurs, elles ont la faculté de fusionner avec certains éléments (arbres ou pierres) pendant un nombre d'heures égal à leur niveau de Druides. Elles peuvent également rentrer dans une fureur meurtrière (berserk).
- **Les Lacusses.** En combat, traitez-les comme des créatures 8 DV, CA 8, dégâts (griffes) 1-8/1-8.

Quelques-unes des Sœurs ont constitué un groupe de guerrières. Sous la conduite de maîtresses d'armes, les volontaires sont entraînées aux formes de combat les plus extrêmes. Après, elles peuvent louer leurs services en tant que mercenaires. Certaines le font pour améliorer leurs techniques, pour infiltrer un groupe dont les actions peuvent

concerner les Sœurs, d'autres pour prouver qu'elles valent les hommes. Accessoirement, c'est un moyen de collecter des fonds pour la communauté, ne serait-ce que pour renouveler les équipements et conserver son indépendance.

En plus des guerrières, toutes les autres femmes pratiquent une technique de « défense » adaptée à leur personnalité : les poisons, la dague, la hache de bûcheron...

En dépit de leur défiance de la gente masculine, les Sœurs ont accepté de secourir mon compagnon d'infortune. Il me semblait hélas qu'il était trop tard pour lui. Sans explication, elles ont détaché nos liens et porté Gaspar jusqu'au grand lac. Ce n'est pourtant pas d'une baignade dont il avait besoin...

Les Lacusses

Sont-elles humaines ? Assurément non. Personnellement, j'ai pas vraiment vu leurs nageoires. Mais il m'a bien semblé apercevoir des hanches écailleuses. Ont-elles eu forme humaine par le passé ? Probablement.

Les Lacusses étaient là bien avant les Sœurs, qui m'ont fait comprendre à demi-mots qu'elles étaient liées aux événements qui causèrent jadis la chute du Donjon. Ne te fie pas à leur regard angélique, à leur corps gracile ou à leurs miraculeux bienfaits. Ce sont de redoutables créatures. Sous le coup de la colère, leurs yeux virent au rouge sang et des griffes acérées jaillissent au bout de leurs mains blanches. Et ne crois pas qu'il suffit de se tenir à distance du lac pour leur échapper. L'agilité naturelle des Lacusses leur

permet de se faufiler à travers le réseau de ruisseaux qui quadrille le plateau. Elles peuvent t'atteindre n'importe où sur la lande ou dans la forêt.

Quand nous sommes arrivés sur la berge, les Sœurs ont confié mon compagnon inconscient à une de ces filles du lac. C'est alors que j'ai compris. Avec la bénédiction des Lacusses, ses eaux peuvent accomplir des miracles pour qui s'y baigne. Comme soigner instantanément un homme, quelle que soit la gravité de son état. Même une blessure



vieille de plusieurs années peut être traitée de la sorte. C'est ainsi que mon compagnon d'armes a échappé à une mort certaine.

Mais il y a un prix à payer : un interdit imposé à celui qui est soigné. Preuve d'une certaine perversité, les Lacusses n'informent la personne concernée qu'une fois le fait accompli. Les interdits sont toujours liés aux femmes et au respect qu'on doit leur témoigner. Bien entendu, plus le bénéfice physique, moral ou matériel est important, plus l'interdit est strict. Si celui-ci venait à être violé, le bienfait qui y est lié disparaîtrait aussitôt. Étrangement, la magie du lac ne fonctionne pas sur les femmes humaines.



La nécropole

Ce lieu très ancien regroupe les tombes et les cryptes de héros barbares et de chevaliers d'autres époques. Hanté ? Certainement, mais je n'ai pas peur des fantômes. Et je sais par expérience que les trésors qui ont été scellés dans la pierre avec leurs propriétaires n'attendent qu'à être récoltés. Hélas, je n'y ai trouvé ni or ni bijoux. Seulement des épées et des armures magnifiques bénies par la grâ-

Exemples des pouvoirs des Lacusses

- Sur tout être vivant (sauf les humaines) : soigner une blessure légère, soigner une blessure grave, faire repousser un membre coupé, soigner une folie légère, soigner une folie grave, lever un enchantement, récupérer des niveaux d'expérience perdus (un à trois niveaux).
- Sur un objet : rendre son état neuf, réparer l'objet, reconstituer un objet brisé, lever un enchantement, rendre ses propriétés magiques perdues (sauf si elles ont été transmises à un autre objet).

Exemples d'interdits

Ne jamais brutaliser une femme, ne jamais manquer de respect à une femme, ne jamais laisser quiconque brutaliser une femme, ne jamais laisser quiconque manquer de respect à une femme, toujours secourir une femme en détresse, consacrer sa vie à secourir les femmes en détresse.





sement accéléré. Pauvre Gaspar!
Lui qui se remettait gaillardement de ses blessures...

Les Aînées

Bien qu'elles soient peu nombreuses, elles constituent le troisième groupe de femmes vivant sur le plateau. Si les Sauvageonnes ne peuvent plus vraiment vivre en société du fait des mauvais traitements qu'elles ont subis étant jeunes, les Aînées fuient intentionnellement la compagnie de leurs semblables. Elles recherchent la paix de l'esprit au sein de la nécropole. Car ces femmes, les plus âgées des Sœurs, se consacrent à la nécromancie. Curieusement, aucune des Aînées que j'ai vues n'avait de ride. Au lieu de cela, leur peau est lisse et pâle comme l'albâtre. Un piètre observateur, qui ne décèlerait pas leur âge dans leurs yeux, pourrait les prendre pour de jeunes damoiselles.

Les Aînées peuvent communiquer avec les esprits des morts. Les occupants des cryptes leur ont semblé-t-il livré bien des secrets. Mais leur pouvoir le plus remarquable est de ramener l'âme dans le corps. Toutefois, une aura de mort éma-



cusses si elles pouvaient me le ramener une fois encore (c'est dans ces moments qu'on ressent son attachement aux gens!). Et c'est sans rien me promettre que l'une d'elles m'a envoyé voir une Aînée. La femme au teint d'opale leva un sourcil et eut un demi-sourire impossible à interpréter. Elle a emmené le corps dans une salle souterraine, et m'a rendu plus tard un Gaspar encore un peu abasourdi mais vivant, avec ces mots : « Allez vers votre destin. » Depuis je regarde mon second d'un autre œil...

Le Donjon

Les femmes du plateau prétendent que les premières d'entre elles furent comme appe-

ce d'exploits héroïques. Ou bien maudites pour d'odieux crimes.

Dans certaines cryptes, j'ai découvert des trappes qui menaient à travers des boyaux étroits à une rivière souterraine. Crois-moi ou non : sur une barque amarrée à un ponton se tenait un étrange individu encapuchonné. Je suis prête à gager mon âme qu'il n'avait rien d'humain. Pas plus que ne devait être naturelle la lumière au bout du tunnel. Quant à la rivière, je suis persuadée qu'elle doit passer sous le Donjon. Je pense que le passeur attend les défunts et guide leurs âmes vers le royaume des morts. A condition de payer le voyage. Quant à remonter la rivière à la nage, c'est une très mauvaise idée. Une immersion dans ces eaux sombres provoque un vieilliss-



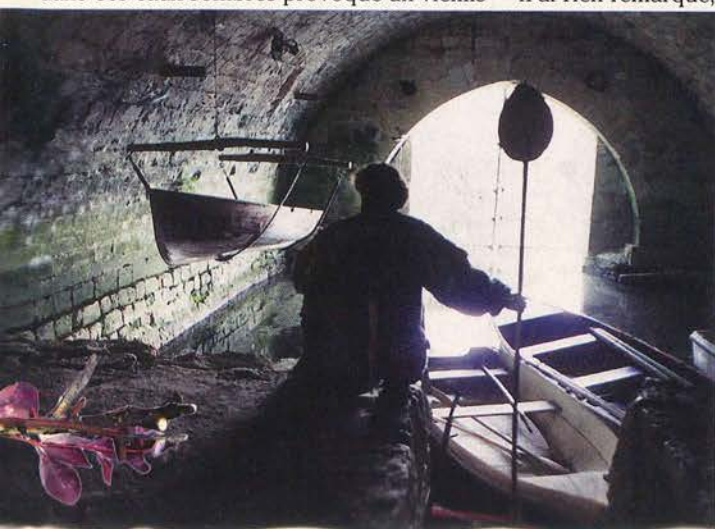
ne du bénéficiaire de cette résurrection (je n'ai rien remarqué, mais tout nécromancien compétent détectera paraît-il sa nature de mort-vivant). Par contre, ce dernier peut désormais percevoir les esprits et les fantômes, et communiquer avec eux. Par ailleurs, sa force physique et sa vigueur sont considérablement accrues.

Lorsque j'ai sorti des eaux souterraines le corps momifié de Gaspar, c'est sans espoir que j'ai demandé aux La-

lées en ces lieux. Par qui? A quel dessein? Elles affirment l'ignorer. Nul doute que la réponse se trouve dans l'histoire du Donjon. Il n'en reste plus qu'une tour massive et déserte aux murs mangés de mousse, pourtant une aura en émane qui me porte à croire qu'il n'est pas tout à fait « vide ».

Pour preuve, ce rêve étrange que j'ai fait à plusieurs reprises durant mon séjour (s'il s'agissait bien d'un rêve). Au terme d'une escapade nocturne, je me tenais devant le Donjon, quand un petit castel apparut et s'organisa tout autour de la tour. Une femme m'observait depuis les remparts. La dame du château! Ce ne pouvait être qu'elle. Son regard était si beau, et pourtant si triste...

Naturellement, toutes mes questions au sujet du Donjon sont demeurées sans réponse. »



A l'attention du meneur de jeu



Accès au plateau

Le lac, la lande et la forêt sont au centre d'une ancienne montagne effondrée sur elle-même, à l'écart de toute route, dans une région réputée inhospitalière. Sur tout son pourtour, une falaise de 15 à 25 m de haut rend l'accès quasi impossible. Le seul passage est la chute d'eau du défilé. Naturellement, cette entrée est surveillée en permanence par les Sauvageonnes. A moins de vouloir mourir, les éventuels visiteurs sont chaudement incités à obtenir l'autorisation préalable de se rendre au lac. Pour ce faire, ils doivent prendre contact avec les Sœurs vivant à l'extérieur, qui enverront un messager informer les Sauvageonnes de l'arrivée de visiteurs.

Ce que Belifa ignore

Il y a très longtemps, le lac était habité par une divinité aquatique, et sa rive accueillait déjà une ancienne nécropole où dormaient des héros des temps barbares. Il y a quelques générations,

à la recherche d'un endroit à l'écart du monde,

un chevalier nommé Geleinn-Ghad s'installa près du lac. Il y érigea un château pour y vivre et pour servir également de retraite monastique aux frères de son ordre installé dans la ville la plus proche.

Il leur dissimula la présence d'une déesse païenne près de chez lui, de crainte de choquer les principes de certains chevaliers intégristes. Lui-même était d'un esprit plus ouvert, et sa femme,

dame Elis, lui avait confié qu'elle était en contact avec la divinité. Le château de Geleinn-Ghad servit de base arrière lors des nombreux conflits qui éclatèrent entre les royaumes voisins. La nécropole fut agrandie pour recevoir nombre de chevaliers désireux de reposer dans ces lieux magnifiques. Destin ou hasard, au cours d'un de ces affrontements, les chevaliers décidèrent d'anéantir un village de druides liés par un pacte d'amitié

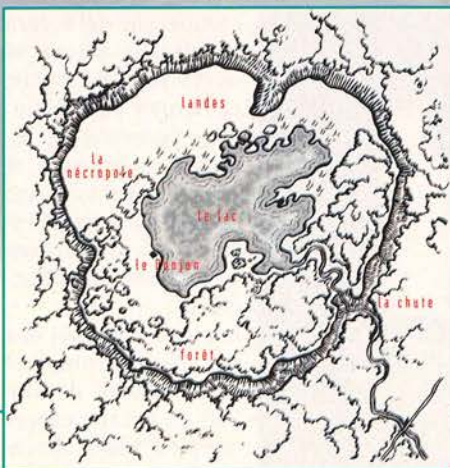
avec la déesse. Cette dernière le sut, et pour les sauver, dévoila les projets des chevaliers à leurs adversaires. Vaincus et humiliés, les chevaliers crurent trouver la responsable de leur défaite en la personne de dame Elis,

qui n'avait su cacher sa tolérance à l'égard des cultes païens. Ils mirent le feu au château, tuant nombre de gens, dont Geleinn-Ghad qui tentait de protéger son épouse. Ils jetèrent dans le lac, une pierre aux pieds, toutes les suivantes de dame Elis (qui sont devenues les Lacusses). Ils firent subir à la châtelaine les pires sévices, puis leur colère retombée, certains chevaliers réalisèrent l'horreur de leurs actes, et se retournèrent contre leurs compagnons. Tous succombèrent dans ce combat fratricide. La déesse offrit alors à dame Elis, que la folie menaçait, d'effacer l'événement en lui permettant d'aller chercher dans le futur une armée capable de traverser le temps et de revenir avant le drame pour tenir tête aux assaillants. Depuis, la dame de Ghad et son château apparaissent parfois à des femmes susceptibles de constituer cette armée. La première fut Gaowlinn d'Ewl, épouse du seigneur Gamltt. Elle trouva le lac en fuyant les traîtres qui après avoir empoisonné son mari, l'accusaient elle de l'avoir tué par voie de sorcellerie. Après avoir été débarrassée de ses poursuivants par les Lacusses, dame Elis lui apparut et lui demanda d'organiser la défense de ce territoire contre les intrus. Gaowlinn parvint à convaincre des amies de royaumes proches de l'aider : elle libéra ainsi des dizaines de jeunes filles capturées par les mercenaires qui dévastaient son ancien domaine. Ramenées au lac, elles devinrent les premières Sauvageonnes, dévouées à la défense du plateau. Par la suite, Gaowlinn monta un réseau unissant les épouses des rois voisins, quelques femmes bien placées dans le négoce, quelques aventurières et d'autres versées dans les arts magiques, et réussit à faire chasser les usurpateurs par les vassaux

de son défunt mari, et remettre son fils sur le trône, tout en se faisant passer pour morte. C'est de ses actions que naquit la communauté du lac. Car elle profita de son exil pour s'initier aux arts magiques, et découvrit que l'armée qui pourrait un jour renverser la malédiction de dame Elis devrait être composée soit de femmes, soit d'hommes de la lignée des chevaliers responsables du drame. C'est la raison pour laquelle les Aînées interrogent sans relâche les fantômes des chevaliers, et que parfois des aventuriers, liés sans le savoir aux hôtes de la nécropole, sont « autorisés » à y récupérer quelques armes ou armures destinées un jour à équiper l'armée de dame Elis...

Les PJ et les Sœurs

- Les femmes en difficulté peuvent être invitées à se réfugier au lac, de façon provisoire ou définitive.
 - Le pouvoir de guérison des Lacusses est une excellente raison de venir les voir. Des hommes peuvent être « invités » à en bénéficier contre argent ou service, mais on leur dissimulera tous les autres aspects et occupants des lieux.
 - Quiconque cherche à recruter des mercenaires et le fait savoir dans l'une des villes proches du plateau est susceptible d'être contacté par une Sœur ou une de leurs sympathisantes.
 - Seuls les hôtes les plus appréciés des Sœurs connaîtront l'existence des Aînées. Il est possible de leur demander de ressusciter un ami perdu. On peut aussi leur demander d'interroger l'esprit d'un défunt (amener avec soi le corps du sujet augmente les chances de succès de l'interrogatoire), ou converser avec les fantômes des cryptes (c'est un bon moyen de s'instruire du passé des royaumes alentours ou de lignées très anciennes). La nécropole est une véritable mine d'information. Et puis il y a les reliques des chevaliers. Autant d'armes et armures enchantées (ou maudites) qui ne demandent qu'à être portées à nouveau au grand jour (attention, l'entreprise n'est pas sans danger).
- Pour bien optimiser cet environnement, l'idéal est d'en faire une découverte progressive : rencontre avec une mercenaire à l'extérieur, plus tard voyage au lac pour bénéficier des talents des Lacusses, quête d'informations ou d'objets auprès d'une Aînée, enfin implication dans la croisade des Sœurs. Les Sœurs constituent une communauté d'une petite centaine de femmes, dont une trentaine de mercenaires. Les Lacusses sont douze, les Aînées quatre. Il est difficile de recenser les Sauvageonnes, mais on les estime à une cinquantaine.



Photos, costumes et accessoires :
Aodrenn Prod'homme.

Texte : Mehdi Sahmi & Didier Guiserix ;
Infographie : Jean-Marie Noël ; Plan : DGx.

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS

CASUS Belli
L'Essentiel

Hystoire de Fou
Après Rêve de Dragon,
Denis Gerfaud
repeint le jeu de rôle

INTERVIEW :
TSR
la création
selon Bill
Slavicsek

GUIDE DU CONSOMMATEUR
La gamme
complète de
**L'appel de
Cthulhu**

Et si vous choisissiez
**LES
DEUX ?**

CASUS Belli
L'Aventure

**Mousquetaires
& Sorcellerie**

BASIC

LE
JEU
DE RÔLE
POUR TOUS

Quatre fois par an
Casus Belli Rouge + L'Aventure +
Campagnes de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.

Tous les deux mois
Casus Belli Jaune « L'Essentiel »
Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.



à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

BULLETIN D'ABONNEMENT DE 1 AN À CASUS BELLI

- Formule Jaune :** 6 numéros **Jaune « L'Essentiel »** pour 160 francs seulement au lieu de 192 francs*, soit un numéro Jaune gratuit.
- Formule Orange :** 6 numéros **Jaune « L'Essentiel »** plus 4 numéros **Rouge « L'Aventure »** pour 295 francs seulement au lieu de 372 francs*, soit un numéro Jaune **ET** un numéro Rouge gratuits.

Je choisis de régler par :
 chèque à l'ordre de Casus Belli
 carte bancaire expire le : mois année
 N°

• Cochez la case de votre choix

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

Date et signature obligatoires

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

* prix de vente chez votre marchand de journaux
 Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
 Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

Édito



Aux quatre coins des cartes

Dans ce numéro, pas de grande analyse détaillée. Mais comme de très nombreux jeux et extensions sont arrivés juste quelques jours après la parution de notre dernier numéro, nous rattrapons le temps perdu et vous proposons un tour d'horizon de ces nouveautés. P.R.

Decipher

● Décidément tout est bon pour la collection. Decipher propose, pour *Star Wars* et *Star Trek* des **Official Tournament Sealed Decks**. Chaque boîte contient 18 (ou 20) cartes exclusives et fixes (afin que le contenu soit jouable), quatre recharges de la série de base, une recharge d'une extension récente (*A New Hope* ou *Alternate Universe*) et des clarifications de règles. Normalement, ce set est prévu pour les tournois en paquets scellés. Mais comme on ne se refait pas, les boîtes (qui peuvent servir à ranger 150 cartes protégées) sont elles-mêmes présentées dans des emballages scellés, pour avoir la surprise de découvrir à l'ouverture laquelle des six séries de boîtes différentes il y a dedans. Pour *Star Trek*, ce sont six symboles des forces en présence (bof!), et pour *Star Wars* les « héros » de la série (zut! A la rédaction, on a eu Leia et pas Darth Vader...).

● **Jabba's Palace**. Cette extension de 180 cartes (90 pour chaque côté de la Force) vous entraîne au moment où Leia est chez Jabba, essayant de libérer Han de la carbonite. La présence de nouveaux sites entraîne de nouvelles règles (encore). Une innovation qui peut être intéressante : des Starting Interrupts. Si vous avez mis une de ces cartes dans votre paquet, vous pouvez la jouer entre le moment où vous déployez les sites et celui où vous mélangez votre paquet, en allant chercher cette carte à l'intérieur du paquet. En ce qui concerne les « héros » de la série, vous trouverez entre autres Jabba (forcément), le Rancor et la princesse Leia.

● En novembre doit paraître une « extension » intitulée **Special Edition**, qui contiendra des paquets préconstruits (c'est la mode) et donc jouables aussitôt, ainsi que la 2^e édition des règles de *Star Wars*.

Hexagonal

● **Le Guide des sombres séides**, pour le *Seigneur des Anneaux : Les Sorciers (LSALS)* est paru. Analyse et détail des cartes de la série au complet. Vous y trouverez également 13 pages de précisions et d'errata sur les cartes traduites du jeu.

● Toujours pour *LSALS*, l'extension autonome qui permet de jouer les méchants (*The Lidless Eye*) sera traduite fin octobre sous le nom **L'Œil de Sauron**. En ce qui concerne les excellents **Challenge Decks**, Hexagonal est en pourparlers avec ICE pour sortir, dans un premier temps, la traduction des paquets des sorciers (les nazgûls venant plus tard) avec quelques modifications de composition pour rester en phase avec les extensions françaises parues. Si cela se fait, cela sera avant la fin de l'année.

● Un jeu de cartes pas à collectionner est prévu pour la rentrée : **Le Necronomicon**. Les joueurs doivent parcourir le monde des Rêves (symbolisé par des cartes posées qui deviennent le plateau de jeu) à la recherche de fragments du *Necronomicon*, ouvrage mythique inventé par H.P. Lovecraft.

Five Rings Publishing

● **Dune**. *Judge of Change* est la première extension pour ce jeu qui est un peu, hum!, compliqué. Attention, cette extension paraît en trois volets indépendants. Il y a eu le chapitre 1 avec *Spice Miners Guild* et le chapitre 2 avec *Water Sellers Union*. Le dernier chapitre, *Smugglers* (les contrebandiers), permet de jouer des natifs de Dune qui profitent de leur connaissance du désert pour « taxer » les imprudents. Cette triple extension permet donc de jouer avec des factions plus proches d'Arrakis et plus centrées sur l'économie.

● **Doomtown**. Vendu sous la forme d'un paquet semi-préconstruit et de recharges pour une extension de 50 cartes, l'épisode 3 décrit la *Sweetrock Mining Co.* Très orientées sur la production de *Ghost Rock*, ces cartes devraient surtout permettre aux autres familles de monter leur production. Bien que les braves inventeurs fous semblent encore bien peu avantagés ! Et toujours pas de Terreur ou de cartes un peu fantastiques dans cet épisode. C'est bien beau les pré-génériques, mais l'adaptation de *Deadlands* commence quand ?

● **Legends of the Five Rings**. *Jade Edition* est une nouvelle édition de la série de base. Mais là, les gens de 5RP ont fait fort. Les douze « clans » (Crab, Crane, Dragon, Lion, Phoenix, Unicorn, Naga, Scorpion, Toturi's Army, The Shadowlands Horde, The Yoritomo Alliance et The Brother Hood of Shinsei) ont chacun leur « deluxe package » qui contient : un



Le championnat de France de Magic a eu lieu à Angoulême les 27 et 28 juin derniers (pendant France-Paraguay). Le champion de France et les trois autres qualifiés pour le championnat du monde à Seattle sont : Fabien Demazeau, Manuel Bevand (2^e), Marc Hernandez (ex-Wizards et de chez Lotus-en-face) et Pierre Malherbeaud (3^e ex aequo).



paquet de 60 cartes semi-fixes qui permet de jouer tout de suite, 20 jetons de couleur (une couleur différente par clan), un livret de règles grand format, et une ch'tite recharge pour arroser le tout. Les aficionados qui s'étaient mis un peu tard au jeu vont pouvoir découvrir les clans qui avaient disparu quand les cartes qui les composaient avaient été (rapidement) épuisées.



● **Legends of the Five Rings.** *Hidden Emperor* est un nouveau cycle d'extensions pour *LoSR*, qui sera vendu sous forme de paquets de base et de recharges à chaque « épisode ». L'Empereur a disparu depuis treize jours. Cet événement a mis le feu aux poudres et c'est un empire en proie aux rivalités et aux guerres que nous découvrons ici. L'épisode 1 est déjà dans toutes les boutiques.

● Le système de vente **Rolling Thunder** qui proposait neuf petites extensions (50 cartes) tous les mois pour les jeux 5RP a-t-il vécu ? S'il perdure avec *Doomtown* et *Hidden Emperor*, c'est la précédente formule de trois extensions normales (150 cartes) tous les trois mois qui sera appliquée pour *Legends of the Burning Sands* (nouveau jeu à paraître, dans le même univers que *LoSR*).

ICE

● La prochaine extension pour *METW* devrait être en boutique au moment où vous lisez ces lignes. Il s'agit de **Balrog**, qui permet de jouer le Balrog à travers trois incarnations. Évidemment ses conditions de victoire ne sont pas les mêmes qu'avec les autres factions. Les cartes sont jouables également avec *The Wizards* ou *Lidless Eye*. L'extension suivante (à paraître cet automne) aura pour thème les Nains et comme titre **Dwarves' Lord**.

Steve Jackson Games

● **INWO Sub Genius** n'est PAS un jeu de cartes à collectionner. C'est un jeu complet pour 2 à 4 joueurs, qui reprend de façon un peu simplifiée les règles d'*Illuminati New World Order*. Ce lot de 100 cartes permet de jouer un nouvel « Illuminé » nommé Church of the SubGenius, adorateur de « Bob », caricature des bons Américains des années 50. Mais comme on n'est pas bête chez Steve Jackson, ces cartes sont compatibles avec le JCC *INWO*, et on vous suggère (à raison) d'étendre les possibilités du jeu en vous procurant ensuite le set complet *INWO* (la collection complète en triple exemplaires).

● Une nouvelle extension pour *INWO*, le jeu de cartes à collectionner, devrait paraître en novembre sous le titre **Bavarian Fire Drill**. Étrange puisque plus rien n'était paru pour ce jeu depuis *Assassins*. Peut-être en prévision du succès éventuel de *SubGenius* ? Une info au conditionnel donc, comme ils disent dans les journaux TV.

Phénomène J

Emmanuel Estournet est un fan du jeu *Netrunner*, en « sommeil » chez WotC. Il a réalisé un livret exhaustif sur *Netrunner* et *Proteus*, allant de la liste des cartes (américaines et françaises) à l'analyse complète de cha-

cune d'elles en fonction des diverses stratégies. Ce livret est présenté sous la forme de 100 pages N&B photocopiées. Il est disponible à la boutique *Phénomène J*, 23 rue Jean de Beauvais, 75005 Paris, ou par correspondance à la même adresse. Tél : 01 44 07 12 32.

Precedence

● **Babylon 5.** *The Shadow* est la dernière extension en date pour ce jeu qui semble très apprécié outre-Atlantique. (En France la série est diffusée de manière confidentielle.) N'étant pas en reste d'annonces, *Precedence* nous informe de la sortie en août de l'édition Deluxe (set de base révisé) et du guide des cartes. En octobre, nous aurons une grande extension autonome de 350 cartes, *The Great War*, qui se focalisera sur la guerre entre les Shadows et les Vorlons. Cette extension se situe dans les événements de la troisième saison (et du début de la quatrième) de la série.

Wizards of the Coast

● **Exode.** On vous en avait parlé au précédent numéro, *Exode* est paru. Cette extension de 143 cartes pour *Magic* marque la fin du « Cycle de Rajh ». Au chapitre des changements cosmétiques, on trouve un symbole d'extension qui indique la rareté et un numéro en tout petit sur la carte.

En ce qui concerne les diverses cartes, il y a un peu de tout, mais pas de slivoïdes ni d'En-kor. Un épix noir arrive, ayant la propriété de prendre tous les marqueurs +1/+1 et toutes les autres créatures (pas top, mais fun !). Quant à ceux qui trouvent que la subtilité est trop subtile, nous leur conseillons le *Pandémonium* (voir ci-contre) : « Pour 3 rouges, je lance Boule fulgurante. Avec le *Pandémonium* je te fais 6, et avec la Boule ça fait 12. Ah dommage ! Si j'avais eu aussi le Fourneau de Rajh, je te faisais 24 d'un coup ! » Signalons enfin quatre paquets préconstruits : « Incandescence » un blanc-rouge horde et brûlures ; « Casse-terrains » un noir-rouge dont le nom dit tout ; « Endeuillement » un bleu-noir basé sur le couple pioche et défause ; et « Dominateur » un pur bleu de contrôle et de créatures.

● **Portal Second Age.** On a beau dire, *Magic* c'est quand même compliqué à apprendre. La première version de *Portal* proposait un apprentissage en douceur. Mais après, le saut pour aller à *Magic* était parfois un peu raide. *Portal Second Age* est un peu plus (à peine) compliqué que *Portal I*. Mais surtout, les termes employés deviennent les mêmes qu'à *Magic*, et les possibilités des cartes sont un peu plus étendues (mais toujours pas d'artefacts ou d'enchantements). Bref *Portal Second Age* n'est plus un jeu à part mais un *Magic* à plein titre, conçu pour les débutants. Signalons d'ailleurs que certaines cartes de *Portal* sont apparues ensuite dans le Cycle de Rajh. Des cartes de *Portal II* seront-elles ainsi incorporées dans le cycle à venir qui concerne le personnage d'Urza ? Signalons enfin que si le jeu est toujours vendu sous la forme d'un paquet double avec cartes fixes, ainsi que des pochettes-recharges pour compléter le jeu ; on trouve maintenant également cinq paquets préconstruits, pour jouer aussitôt avec sa couleur préférée.

● **Battletech.** On attend avec impatience la troisième édition de cet excellent jeu de robots géants. Parce que, il faut l'avouer : le jeu est bon, le thème (bof !) mais surtout le design des cartes – quasi toutes semblables et tristes – ne donnait pas envie de jouer. Les cartes seront dorénavant plus techno, et les infos plus lisibles. Comme cela devient une habitude pour tous les éditeurs, cette édition sera également disponible sous forme de paquets préconstruits. Signalons enfin que le premier tournoi national de *BattleTech* a eu lieu début juillet à Issy-les-Moulineaux. La distribution de *Battletech* en France va peut-être s'améliorer...



Même dans le futur, la guerre implacable Toubon-Tibéri continue...



Illus. Daren Bader
1993-1998 Wizards of the Coast, Inc. 114-143



Exode

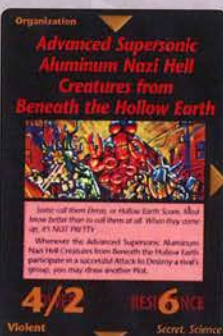
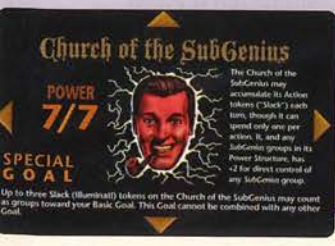


Portal



Battletech

Pierre Rosenthal



& compagnie

La rubrique des jeux autres



Les six jours de gloire

Le meilleur wargame de la cuvée 97 en v.f.

Tant par ses qualités ludiques que graphiques, *Six Days of Glory* (Clash of Arms) a été reconnu l'un des meilleurs jeux parus récemment.

Tilsit Éditions nous en propose aujourd'hui une magnifique version française, qui vient parfaitement s'insérer dans sa gamme de jeux napoléoniens. En effet, après *Waterloo* et *Iena*, deux jeux à l'échelle du régiment (1 tour pour une heure), *Les six jours de gloire* vient occuper l'échelle de la division (1 tour par demi-journée).

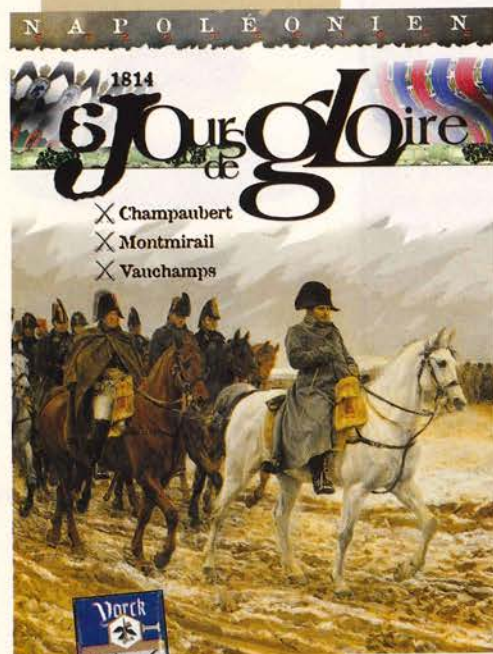
Les six jours de gloire dispose d'un système de règles original et simple, développé par Kevin Zucker (voir sa présentation dans Casus n° 114, à propos de 1806). Mais sa force provient avant tout de l'intérêt exceptionnel de son sujet. Il s'agit de la semaine du 9 au 14 février 1814, au cours de laquelle Napoléon, à la tête

de ses dernières divisions d'élite, attaque et étrille l'armée du feld-maréchal Blücher. Tout au long de ces glorieuses journées, Napoléon déploie un génie qui, croyait-on alors, s'était évanoui en Russie : marches forcées, contre-marches, manœuvres de couverture, concentration soudaine des forces, utilisation de la position centrale, etc.

Pour mettre en scène ces événements, le jeu s'appuie sur l'une des plus belles cartes de l'histoire du wargame et sur des pions de la même veine, inspirés qu'ils sont des couleurs et caractéristiques des uniformes de l'époque (ce qui les rend parfois peu lisibles...). Le plaisir de jouer est à l'avenant, avec des petits scénarios en trois tours qui ne requièrent qu'une demi-heure et un jeu de campagne des plus vifs qui n'en demande que quatre ou cinq au plus. Le livret de règles et les pages d'historique qui l'accompagnent ont été traduits avec rigueur, ce qui permet un accès rapide au système. Les aides de jeu cartonnées permettent en outre un déploiement

rapide des pions et une grande flexibilité dans le choix de la situation historique de départ. Bien conçu, pour un large public, *Les six jours de gloire* n'oublie pas cependant les passionnés, qui retrouveront dans sa pratique tous les ingrédients d'un wargame solide et documenté : règles de commandement, d'approvisionnement, jeu en aveugle... On comprend dès lors pourquoi Tilsit a choisi de traduire un tel jeu : il est en effet difficile de trouver mieux à la même échelle ! Une réussite.

F.B.



Les six jours de gloire est un wargame édité en français par Tilsit Éditions. Prix : environ 250 F.



EN BREF

- Les deux premiers suppléments pour **Chronopia** sont parus. *Le Pays des Deux Rivières* est tout en couleur et très beau, avec beaucoup de background (qui a dit bla-bla ?) et des hommes-serpents stygiens fourbes et méchants comme on les aime. *La Tour de Guet des Premiers-Nés* est une boîte qui contient une tour en carton à monter, un livret de règles-background et deux figurines. Plutôt chérot (200 F) pour ce que c'est.
- Des nouveautés pour **Demonworld** : des cartes supplémentaires et un livret consacré à *Isthak*, un royaume couvert de neige et de créatures infâmes genre hommes-bêtes, trolls des neiges et sorcières du froid. Un supplément genre omelette norvégienne : froid dehors, chaud dedans.
- Le circuit n° 12 pour **Formule Dé** propose les tracés anglo-saxons de Watkins Glen (USA) et Silverstone (GB).

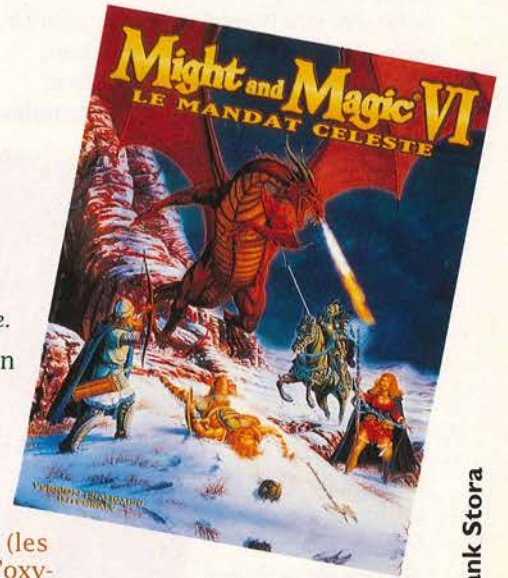
Rivoli 1797

Bonaparte en Italie

Les Espagnols de SimTac nous envoient leur *Rivoli 1797* avec quelques mois de retard sur le bicentenaire, retard dû à la traduction en français (gracias amigos, pero hay algunos pequeños fallos, es una pena*). Première impression : superbe! Les 648 pions sont somptueux, on croirait des figurines peintes réduites à deux dimensions. La carte (100 x 70 cm) rappelle les documents d'époque, mais en couleurs — craquant! Les règles, identiques à celles des autres jeux de la série napoléonienne de SimTac, sont doubles. La règle complexe (dérivée de la célèbre série américaine *La Bataille de Clash of Arms*) est réservée aux aficionados du napoléonien tactico-opérationnel, car la simulation tactique est très poussée. La règle la plus simple, dite « basique », est loin d'être simpliste. Elle comporte de nombreuses originalités et donne la priorité au sens de l'anticipation et à la constitution de réserves. En effet, seul le joueur ayant l'initiative (en général celui qui a LE plus de réserves) peut changer la zone d'action de ses brigades. Au total, les grognards doivent se jeter sur cette magnifique boîte. Les autres pourront reculer devant le prix, hélas plutôt élevé, et préférer le *Rivoli* paru en encart dans *Vae Victis* (n° 18). Peut-être qu'avec l'Euro, les prochains jeux seront moins chers? F.S.

* Merci les amis, mais il y a de petites erreurs, c'est dommage.

- *Rivoli 1797* est un wargame en français édité par SimTac. Prix : environ 370F.

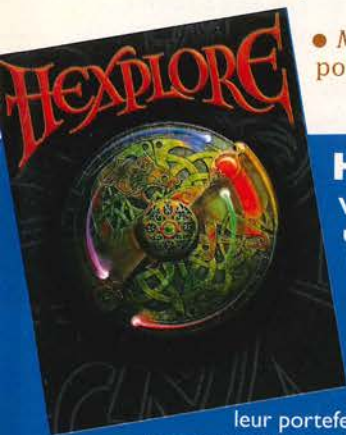


Might and Magic VI

Il revient! Et il est très bien!

Trois ans que je l'attendais et ça y est, le successeur de *World of Xeen* (les deux épisodes précédents) est enfin sorti, apportant un sacré ballon d'oxygène dans une production de « jeu de rôle » informatique plutôt tristounette. Inutile de tergiverser, ce jeu est une réussite indéniable. L'éditeur a parfaitement su intégrer les standards techniques actuels tout en préservant le côté fun qui caractérise la série. Tous les bons ingrédients du genre sont présents et largement : durée de vie énorme avec un monde gigantesque (comptez au bas mot 300 heures pour en venir à bout), graphismes originaux au service d'une très grande diversité de décors et de situations. La création de personnages, avec la progression des compétences grâce à un système de points, bien qu'un peu simple, est bien ficelée et permet une personnalisation très agréable. Fondamental pour ce type de jeu, l'interface se révèle à l'usage souple et intuitive, le système de combat est un modèle du genre, l'absence de bogues (ce qui n'est hélas pas si fréquent dans la production actuelle) et la modestie de la config nécessaire (pas de problèmes sur un Pentium 133) ne gâchent rien. Bien sûr, il y a quelques petits regrets : faible nombre de classes (6), absence de persos non humains, des énigmes un peu trop simples ; mais le plaisir l'emporte haut la main. Incontournable pour les novices comme pour les mordus. F.

- *Might and Magic VI* est un jeu vidéo en français édité par Ubisoft, pour PC. Prix : environ 350 F.



Hexplore

Vous vous ferez bien un petit donjon ?

Quelques Grands Anciens et autres Choses Très Anciennes parlent encore, avec des trémolos dans la voix, d'un jeu mythique qui a fait la gloire de leur jeunesse et la ruine de

leur portefeuille. Je veux parler de *Gauntlet*,

incontournable jeu d'arcade, il y a de cela presque dix ans, et dans lequel quatre aventuriers (guerrier, walkyrie, archer et mage) tentaient de purifier les innombrables niveaux d'un donjon sans fin plein d'horreurs dont je vous passe le détail. Et chacun à l'époque de rêver d'une adaptation micro... Bingo, c'est chose faite avec *Hexplore*. La transposition est conforme à l'esprit du jeu initial,

et avec ses 250 niveaux le jeu offre un défi intéressant. Soyons clair, il ne s'agit guère d'un jeu de rôle mais beaucoup plus d'un jeu d'action et de découverte privilégiant la dynamique de jeu, l'interface étant (bien) conçue dans cette optique. Malheureusement, à l'usage, et malgré la diversité des modules, une certaine monotonie ne tarde pas à s'installer et l'intérêt s'en ressent, d'autant que les graphismes sont loin d'être au goût du jour et ne peuvent rivaliser avec ceux d'un jeu tel que *Diablo*, pourtant sorti il y a deux ans déjà. Au final donc, un logiciel sympathique mais qui ne s'impose pas vraiment. Cela dit, la possibilité de jouer à plusieurs en réseau (non testée) fournit peut-être ce surcroît de plaisir manquant à l'heure actuelle. F.

Hexplore est un jeu vidéo pour PC édité par Infogrames. Prix : environ 270F.

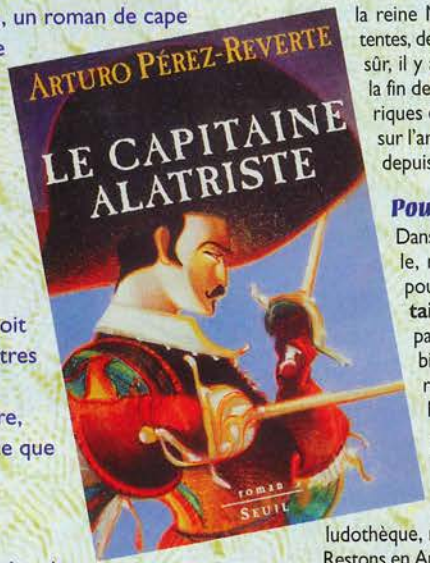


Universalis



A ne pas manquer

Quand on a des obsessions, ça fait toujours plaisir de constater qu'elles sont partagées par des inconnus ! Prenons le cas d'Arturo Pérez-Reverte, par exemple. Au moment même où, dans notre coin, on rédigeait *Mousquetaires & Sorcellerie*, cet excellent homme figolait **Le capitaine Alatriste** (Seuil), un roman de cape et d'épée comme personne n'ose plus en faire depuis un siècle. L'auteur, espagnol, en a bien conscience. Il refuse obstinément que son roman soit traduit dans d'autres langues que le français, et encore, uniquement parce que c'était la langue de Dumas.



Nous sommes à Madrid, en 1622. Le plus grand empire du monde est déjà sérieusement décadent, gouverné par un gentil roi un peu niais et un ministre redoutable, mais moins doué que Richelieu... et tout ça sert de cadre au début de carrière d'un spadassin à scrupules, engagé par des hommes masqués pour assassiner... vous ne pensez quand même pas que je vais vous le révéler, non ? On n'y trouve ni mousquetaires, ni sorcellerie, mais en revanche, il y a des duels, un complot, l'Inquisition, un assassin italien vil et fourbe... bref, tout ce qu'il faut pour occuper très agréablement quelques heures de lecture, puis une ou deux bonnes soirées de jeu. J'attends les suites promises avec impatience...

Vaut le détour

Je suis tombé par hasard sur **Louis VI, la naissance de la France**, de Jacques Delperrière de Bayrac (éd. J.-C. Latès). Il n'est pas précisément récent. Et même si cette biographie-là n'est plus disponible, je vous conseille de vous documenter sur Louis VI (il y en a au moins une autre chez Fayard...). Le début du XII^e siècle est une période intéressante, idéale pour ceux d'entre vous qui ont envie d'un monde méd-fan très violent mais à petit budget (ou d'un décor historique pour *Vampire: l'Âge des Ténèbres*). L'Île-de-France des années 1130 est pleine de petits seigneurs brutaux, arrogants et mégalomanes. On s'entretue pour le moindre lopin de ter-



re, on se trahit, on pille, on viole, on brûle... Le bon roi Louis VI surnage avec une certaine classe dans cet aquarium plein de piranhas, arrivant même à mater les plus teigneux et à agrandir un peu son royaume.

Faisons un saut de quatre bons siècles dans le temps, pour jeter un oeil aux **Reines de France au temps des Valois**, de Simone Berthière (Livre de Poche). La France a beau être gouvernée par des hommes, leurs épouses (et mères) ont leur mot à dire et ne s'en privent pas. Ces deux volumes contiennent un survol assez complet des années 1480 - 1600, et surtout une petite biographie d'une dizaine de souveraines, d'Anne de Bretagne à la reine Margot. Il y en a des ternes, des compétentes, des difformes, des excentriques... et puis, bien sûr, il y a Catherine de Médicis, qui domine toute la fin de la période. En plus des événements historiques et des personnalités, vous avez là un cours sur l'art et la manière d'influencer les événements depuis les coulisses...

Pour les curieux

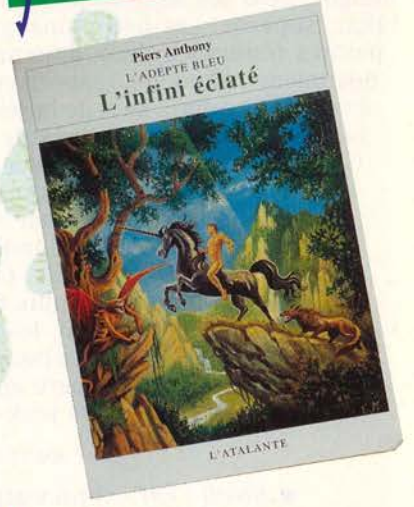
Dans la série « j'ai bien aimé, alors je vous en parle, même si je ne sais pas trop ce que vous pourriez en faire », je vous conseille **Élémentaire, ma chère Sarah!**, de Jô Soares. Ça se passe à la fin des années 1880, dans une ambiance très Belle Époque, et on y croise Sarah Bernhardt, Sherlock Holmes, l'empereur Pedro II du Brésil, un tueur fou, un stradi-varius... Si vous jouez à *L'appel de Cthulhu*, vous devriez vous pencher dessus. Et si vous faites partie des rares dinosaures à avoir un exemplaire de *Maléfices* dans votre

ludothèque, ressentez-le ! Restons en Amérique latine, et faisons un saut au Mexique avec **La bicyclette de Léonard**, de Paco Ignacio Taibo II. C'est techniquement un polar, mais il n'a pas grand-chose de classique. Il mêle allégrement trois intrigues : une à la frontière entre le Mexique et les États-Unis à notre époque, une parmi les anarchistes de Barcelone dans les années 20, et une autour de Léonard de Vinci. Le résultat est... surprenant, se lit d'une traite et vous donne au moins deux scénarios prêts à servir. Pour seulement 10F, vous pouvez vous procurer **Le prince**, de Machiavel (Librio). C'est le genre d'ouvrage à ne pas lire d'une traite. Mieux vaut le déguster page par page. Tout y est : théorie et pratique du pouvoir, comment le gagner et comment le conserver, y compris, si besoin est, en passant sur des tas de cadavres. Si vous avez besoin d'un grand vizir impitoyable ou d'un monarque cruel, voilà de quoi lui garnir le cerveau. Par ailleurs, Machiavel se situe pile dans l'époque de *Magie : Sorcerers Crusade*...

Enfin, spécialement pour tous les gentils gérards qui insistent pour que les Inspis deviennent une rubrique de *Vraie Critique Littéraire*, je voudrais parler d'un bouquin qui ne brille ni par son intrigue ni par son style : **l'annuaire**. Vous savez, ce gros truc blanc avec des listes de noms écrits petit. Chaque MJ a ses faiblesses. Moi, si je ne me surveille pas, tous les PNJ que j'improvise s'appellent Pierre, Paul, Jacques ou, lorsque je me sens en verve, Franck. Du coup, mes joueurs savent tout de suite si un PNJ est important ou non. Passer un quart d'heure à piocher dans un annuaire avant le début de la partie et noter une poignée de noms peut rendre de grands services...

Tristan Lhomme

SF & Fantasy



Mélange de genres

Heureuse idée que cette réédition de **L'infini éclaté**, premier tome de la trilogie de *L'adepte bleu*. L'on sait que Piers Anthony apprécie les challenges intellectuels. Il l'avait prouvé avec *Zodiacal (1)* et sa succession de mises en abîme basées sur le jeu de tarot. Ici, le jeu consiste à mettre en parallèle un univers de SF réaliste et un autre de fantasy tout aussi authentique. Imaginez le choc – et la difficulté ! Pourtant, aussi étonnant que cela puisse paraître, la juxtaposition fonctionne à la perfection dans ce premier volume. Stile, cavalier émérite, passe d'un monde à l'autre par le biais de l'équitation ; c'est en effet en devenant l'ami – et même un peu plus – d'une licorne qu'il réussit à s'intégrer à l'univers magique où il a échoué, à en comprendre peu à peu la logique profonde. Fabuleux roman d'aventures, *L'adepte bleu* est aussi, et surtout, un livre merveilleux. À tous les sens du terme. (*L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion »*.)

Futurs proches

Avec **Jihad**, Jean-Marc Ligny revient à sa veine « noire », déjà illustrée par le magistral *D.A.R.K. (2)*. Dans un monde d'après-demain où la France est dirigée par le Parti National, et l'Algérie par les islamistes, un jeune Kabyle quitte son pays pour le nôtre afin de venger sa sœur, violée par un mercenaire français. Un livre dur et réaliste, dans la grande tradition SF des univers auxquels l'on aimerait bien échapper. Signalons également la parution de **Chasseur lent**, suite de *Slum City*, et la réédition de **Cyberkiller** : deux versions du cyberpunk façon Ligny, l'une pour la jeunesse et l'autre pour adultes. (*Jihad* : Denoël « Présences ». Le chasseur lent : Hachette « Vertige SF » n° 1016. *Cyberkiller* : Fleuve Noir « SF Métal » n° 39.) Le William Gibson nouveau est arrivé. **Idoru** constitue un parfait exemple de roman post-cyberpunk, en ce sens que la tendance y est illustrée sans les excès qui la caractérisaient dans les premiers livres de cet auteur. Les meneurs de jeu seront sans doute intéressés par la manière dont celui-ci manipule ses personnages – avec respect et intelligence. Quant à **Alice automate**, de Jeff Noon,

s'il n'atteint pas les sommets de délire psychédélique de Vurt, précédent roman de son auteur, il confirme néanmoins l'originalité profonde de celui-ci. Un sacré trip. (Flammarion.)

MACNO continue son petit bonhomme de chemin. Avec **Le passage**, Stéphanie Benson signe son premier roman de SF. L'intrigue a tendance à se déliter en cours de route, mais l'aspect télépathique du livre est traité avec élégance. Curieusement, les pouvoirs psi sont aussi l'un des thèmes principaux de **Cinq anguilles dans une botte d'humains**, de Jean-Pierre Andrevon – à mon goût le meilleur titre de la série. (Baleine « MACNO » n° 3 & 4.)

Opéras de l'espace

La part du conquérant conclut la trilogie de Timothy Zahn sur l'incommunicabilité entre Humains et Extraterrestres. Du grand space opera d'aventure plein de bonnes intentions, dans un univers suffisamment riche pour y situer une campagne sans trop de travail. Vous avez dit classique? (Pocket « Rendez-Vous Ailleurs ».)

Premier roman de Paul J. McAuley – mais second traduit dans notre pays –, **Quatre cent milliards d'étoiles** est l'un de ces livres que l'on dévore de la première à la dernière page avec intérêt, en dépit d'un certain manque d'originalité. Une intéressante recombinaison d'éléments traditionnels de la SF. (J'Ai Lu « Science-fiction » n° 4796.) Non seulement **Les croisés du vide** offre au lecteur quelques-unes des créatures les plus fascinantes jamais inventées par Laurent Genefort – grand spécialiste de la faune extraterrestre –, mais ce fort bon *planet opera* où l'on visite une géante gazeuse est enrichi d'un lexique illustré par Fred Blanchard. (Fleuve Noir « SF Space » n° 42.)

De quelques inclassables

1998 semble bien partie pour être l'année du grand retour de Michel Pagel. **Orages en Terre de France**, réédition d'un livre datant de 1991, décrit en quatre nouvelles un univers où la guerre de Cent Ans s'est prolongée jusqu'à nos jours. Ce recueil, quoique remarquable, fait figure de simple mise en bouche dans l'attente de son prochain inédit, *Cinéterre*, à paraître en septembre, et de la prochaine réédition de sa *Comédie inhumaine*. (Fleuve Noir « SF Métal » n° 48.)



Les visages de Mars est le premier recueil de Jean-Jacques N'Guyen. Un ouvrage assez disparate, réunissant des textes d'une qualité inégale, dont les plus intéressants sont, à mon goût, celui qui donne son titre au volume et *L'homme singulier*, astucieuse variation sur le thème du temps figé. (Bifrost/ Étoiles Vives.)

Pour finir, deux ouvrages documentaires. **H.G. Wells, parcours d'une œuvre**, de Joseph Altairac, mérite tout à fait son titre. Il s'agit en effet d'un panorama de l'œuvre et de la vie de Wells qui possède le mérite d'être à la fois concis et fort complet. Très utile si vous avez l'intention d'employer Wells comme PNJ – dans un jeu steampunk par exemple. Quant à **L'année de la fiction**, dont c'est la huitième édition, elle recense et analyse sur près de quatre cents pages les titres parus en 1996 dans les domaines du polar, de la SF, du fantastique et de l'espionnage. (Encrage.)

Roland C. Wagner

- 1. Opta « Anti-Morjdes » n° 22.
- 2. Denoël « Présence du Futur » n° 473.

Bande Dessinée

Cyber-chouquette de l'espace

Sous ce qualificatif se cache mon chouchou du bimestre, un petit album (mais costaud!) intitulé **Planète lointaine**, tout en noir et blanc, édité chez Delcourt, d'un auteur au nom exotique, mi chinois mi extraterrestre : Li-An. S'il est facile de cerner ses sources d'inspiration (Pratt pour les intrigues complexes, la puissance du trait et l'exotisme de certaines apparitions; Mœbius pour certains personnages, les décors et le monde; plus généralement le polar et la SF), Li-An y ajoute une touche personnelle faite d'humour, souvent noir, et d'un je ne sais quoi de conscience écologiste. Un mélange étonnant!

Si vous affectionnez les univers cyber du genre où on peut combiner mondes virtuels, intelligences artificielles et intrigues à rebonds, ou si l'aventure spatiale vous tente, avec par exemple *Alternity*, n'hésitez pas. Mis à part les Humains, vous croiserez dans cet album quelques races extraterrestres surprenantes, des technologies innovantes et juste ce qu'il faut d'érotisme (l'héroïne est tout de même une vedette de film porno...). Mais avant tout, vous passerez un agréable moment à lire et décoder l'univers épique de ce nouvel auteur.

Voyage, voyage

Allez donc visiter Londres, la ville archétype du gothique contemporain, présentée dans le premier tome de la série **Gothic** (Rodolphe et Marcelé, aux éditions Le Téméraire). Il y est question de disparitions à répétition, d'apparitions étranges, et l'enquête dira peut-être comment ce jeune chanteur à la mode a pu se transformer en une sorte de momie hors d'âge... Le Monde des Ténèbres de White Wolf semble tout désigné pour exploiter l'intrigue et les nombreux PNJ de cet album inquiétant.

Pour *L'appel de Cthulhu*, au début de ce siècle ou la fin du précédent, vous trouverez dans *Le jaguar éternel*, tome 1 de la série **Waldeck** (Gioux et Delisse, chez Glénat), plusieurs excellentes idées de scénarios mêlés de fantastique. En particulier, une quête pourrait bien mener vos PJ à devenir les égaux du grand Indiana Jones lui-même, en redécouvrant le secret de l'élixir de longévité, au fin fond de la jungle.

En allant bien plus loin, **Mycroft Inquisiteur, le détective des confins**, le bien nommé, nous entraîne à sa suite, ainsi que sa charmante assistante, sur la planète glacée d'Otlyle 3 (*Neiges sanglantes*, par Arleston, Latil et Manini, chez Soleil). Son enquête (ou celle de persos d'*Alternity* par exemple), l'a conduit jusque là pour identifier l'auteur de multiples détournements de fonds. Mais si seulement les choses étaient aussi simples... De rebondissements en découvertes passionnantes, vous retrouverez les traces d'une très ancienne civilisation, peut-être même l'ombre d'un survivant.

Enfin, et toujours pour *Alternity*, la nouvelle série **La porte écarlate** (Ledroit, chez Soleil) poussera des PJ issus d'un groupe de survivants de la grande guerre nucléaire entre la Terre et la Lune, à mettre le nez hors de leur



abri souterrain et à traverser des territoires qu'ils imaginaient sans vie. C'est l'occasion pour eux, en exploitant les restes de leur technologie pré-hibernation, de visiter un monde qui se réveille, qui se souvient...

Un, deux, Troy

Tout un univers à explorer, à développer (histoire, géographie, actualités), c'est ce que proposent Arleston et Soleil Productions. L'histoire d'abord, avec la suite de **Trolls de Troy** (avec Mourier), qui nous fait remonter aux origines de la haine farouche qui existe entre Humains et Trolls. La géographie ensuite, avec un superbe livret cartographié du **Monde de Troy** (avec Tarquin), agrémenté de commentaires précis sur les continents et leurs particularités, les provinces et les cités principales. Rien n'y manque, ni les précisions sur l'héraldique et la chronologie, ni même la superbe carte recto verso tout en couleur « dessinée avec soin et application ». Bref, tout ce qu'il faut pour s'y retrouver est là, disponible, il n'y a plus qu'à explorer! *Guides* me semble tout indiqué, mais d'autres jeux méd-fan conviennent aussi.

Pour l'actualité, Soleil lance un nouveau magazine intitulé **Lanfeust Mag**, mensuel d'Aventure, Fantasy, et Science-fiction, où vous trouverez des infos sur les parutions à venir, des extraits de BD et des inédits, bref tout ce que vous devez savoir pour répondre à la question: « Quoi de nouveau sous le Soleil? »

Pour finir

A propos des séries qu'on aime bien, et qui, toutes époques confondues, sont de formidables réserves de PNJ ou d'intrigues secondaires... Chez Glénat, **Les eaux de Mortelune** (T9; Adamov et Cothias) vient de paraître et la situation, déjà compliquée, des héros-sous-la-mer ne semble pas s'arranger. La guerre atomique de **666**, (T5; Broideval et Tacito, Zenda) se déplace vers Paris, et le Bien prendrait le dessus que je n'en serais pas surpris. **Cybersix** (T11; Meglia et Trillo, Vents d'Ouest) n'en finit pas d'explorer les côtés les plus sombres de l'âme humaine. Dans **Rogon le Leu** (T3; Convard et Chabert, Delcourt), magie et religion se déchirent autour d'un reliquaire, en plein Bretagne pré-chrétienne. Et **Marlysa** (T1; Gaudin et Danard, Soleil) plante le décor d'une nouvelle série méd-fan où les dieux semblent encore vouloir se mêler de la vie des humains.

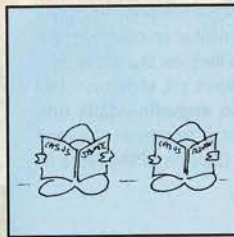
André Foussat



Ça bouge!



Mongkol & Ghota
par Olivier Bédoué



L'amour, l'honneur et la gloire vous attendent (mais pas le pognon)

Au Monde du Jeu, le salon rien-que-pour-nous-zôtres-rôlistes prévu en octobre prochain, plein d'événements auront lieu pour que la fête soit complète (on vous donnera des détails dans le prochain numéro). Néanmoins, sachez déjà que, et là je m'adresse plus particulièrement aux zineux, la sémillante Fédération Française de Jeux de Rôle organise un concours de fanzines. Le meilleur, désigné par un jury d'inévitables professionnels de la profession et de « personnalités » du jeu de rôle, gagnera... l'honneur de recevoir le trophée du meilleur zine 98. Et l'honneur, c'est important. Je dirais même plus : l'important, c'est l'honneur... Bon, plus concrètement, le vainqueur gagnera aussi une distribution de son zine dans toute la France par l'intermédiaire de la FFJDR. Pasque la distrib c'est important aussi. Moins que l'Honneur, mais bon. En tout cas, l'inscription est ouverte à toutes les publications amateurs francophones. Il suffit d'envoyer un exemplaire de chaque numéro paru en 98 (du 1^{er} janvier au 1^{er} octobre), avec un minimum de deux (numéros, pas exemplaires). Et c'est là que je m'insurge : quel est cet ostracisme qui frappe les zines annuels ou bi-annuels qui paraissent en décembre et janvier (par exemple) ? Donc, si vous avez sorti au moins DEUX numéros de votre zine durant les neuf premiers mois de 98, ce qui est quand même un rythme inhumain pour un fanédateur, vous pouvez vous inscrire auprès de : Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier, 92300 Levallois. ☎ : 01 42 70 30 08. Courriel : Nicolas.Stampf@netsurf.org

Après les nains de jardin, les nymphes de salon

On ne sait pas trop si le jeu de rôle est le dixième art (le débat est toujours ouvert, *Casus* compte les points). Mais le deuxième art, la peinture, vient souvent à la rescousse de notre pratique ludique favorite grâce aux illustrations. Et aujourd'hui c'est au tour de la sculpture (troisième dans la liste) avec ces superbes représentations de dryades. Elles sont réalisées par Samuel Boulesteix, artisan-sculpteur, en plâtre polyester pré-teinté. La patine est obtenue par une succession de teintes superposées, avec une finition cirage. Le résultat imite à la perfection l'aspect du bois tout en restant très résistant. Les prix varient entre 45 et 230 F, ce qui fait toujours moins qu'une armée à *Warhammer Bataille* (vous allez me dire que les dryades servent moins au combat ; c'est vrai, mais que faites-vous de la poésie, hein ?). ☒ : Atelier Samuel Boulesteix, 14 place du Souvenir, 17120 Cozes. ☎ : 06 11 22 54 39.



WEB SERVICES

- L'association **Magister Dixit** gère trois sites différents. Le premier présente l'association et ses activités, ainsi que son fanzine avec des articles on-line et des scénars : *Raoul*, *INS/MV*, *Bloodlust*. <<http://altern.org/mdixit/bienvenue.htm>>. Le deuxième site est consacré au *JCC Legend of the Five Rings* : <<http://www.mygale.org/~fuleng>>. Enfin, le troisième est dédié à *Scales* avec notamment une pétition à signer pour que *Nature*, le supplément que son inexistence même rend mythique, paraisse enfin, et des aides de jeu centrées sur les êtres magiques. <<http://www.mygale.org/~theclaw>>
- Deux sites d'associations de grandeur-nature, **les Créateurs d'Univers** et **Concilium** (assoc suisse) : le menu est à peu près le même avec présentation des GN passés et à venir, quelques photos, des considérations sur les règles utilisées, etc. <<http://www.geocities.com/TimesSquare/castle/4488>> et <<http://www.concilium.ch>>.
- Voici un site dédié à **Ars Magica** dont on a déjà parlé mais comme il a changé d'adresse et qu'il s'est étoffé... Vous y trouverez essentiellement la description complète de trois alliances. <<http://lminux.univ-bpclermont.fr/~darmont/arm>>
- Bien qu'il soit encore en cours de traduction et pas tout à fait complet, vous pouvez faire un tour du côté du site miroir en français de **Conspiracy X**. A défaut de la v.f. du jeu, voici celle du site... <<http://www.conspiracyx.com/frindex.html>>
- Si vous avez décidé de vous (ré) intéresser à **Greyhawk**, l'ancêtre des mondes de jeux de rôle que TSR relance cette année (voir coup d'œil p. 18), voici l'adresse d'une mailing list francophone entièrement dédiée à cet univers. Pour vous inscrire, envoyez un message à <majordomo@rmm.fr> avec les mots SUBSCRIBE OERTH dans le corps du message. Pour plus de détails, envoyez un courriel à <stanguay@dsuper.net>.
- On quitte le jeu de rôle le temps de vous signaler que le site de **Dargaud** fait peau neuve et qu'en plus des news sur les BD maison, il propose de nombreuses ouvertures sur le monde de la BD francophone. <<http://www.dargaud.fr>>

Errare Casus Bellum est (si señor !)

- Ça commence à être un peu vieux, mais dans CB n° 112, Denis Gerfaud évoque le jeu *Le Château des Sortilèges* paru dans *Jeux & Stratégie* n° 4 qui lui a fait découvrir le jeu de rôle. Il l'attribue à Didier Guiserix, ce qui est inexact : son vrai auteur est François Marcela-Froideval.
- Et dans CB n° 114, une erreur s'est glissée dans l'adresse électronique de Steve Wiek, le boss de White Wolf. Voici la bonne : <stevewieck@white-wolf.com>.

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - 16-17-18 OCTOBRE 1998



CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
MÉTRO HOCHÉ

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F

POUR TOUTE INFORMATION :

MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

On nous a envoyés ça...

Qu'est-ce qu'un courrier des lecteurs ? La question mérite d'être posée. Peut-être un lieu d'échange constructif, une agora vivante de la pensée rôlistique en mouvement, le tout écrit en bon français ? Nous n'avons pas besoin de rêver d'un autre monde car la réalité des contributions que nous recevons nous convient tout à fait : questions pertinentes, propositions intéressantes, etc. Continuez à nous écrire, plus souvent. Petit florilège du courrier et des interventions sur notre forum <http://www.excelsior.fr/cb/home.html> ci-dessous.

Petite polémique suite à l'édito du n° 114

«Le jeu de rôle est l'un des rares domaines où la créativité de chacun peut s'exprimer sans contraintes. Il me semble que l'on a fini par oublier que pour jouer il suffit de sa tête ; créer un jeu complet est potentiellement à la portée de n'importe qui. Je n'aurais jamais pensé à l'idée de jeu comme Shadowrun ou INS/MV, mais je ne me sens en aucune façon obligé, même pour soutenir mon hobby, d'acheter des suppléments bâclés, et vos critiques sont là pour ça. Pourquoi accusez-vous les rôlistes et pas les éditeurs, peut-être en surnombre ou incapables de s'adapter à la demande ?»
Florian Ferrand

«Si l'on considère le JdR comme une industrie et les joueurs français comme un marché, alors la discussion est vite close : les jeux français sont condamnés à terme, faute de débouchés. Le problème est bien connu de l'acheteur : trop cher ! Et bien sûr le prix est parfaitement justifié, par la qualité du produit et l'étroitesse du public.»
Raphaël Itzykson

«Je crois que si des boîtes ferment, c'est peut-être tout bonnement la loi de l'offre et de la demande. Le JdR, en créant des entreprises

qui ne vivent que de ça, s'est assujéti aux lois du marché. Ce qu'il faut à cette industrie c'est une société leader forte et intelligente qui sache promouvoir le JdR, lui donner une respectabilité aux yeux des médias et un vrai sérieux dans le suivi et la qualité des productions. Et là j'ai pas dit que je m'adressais à Descartes qui branle rien en matière de communication.»
Christophe Boucher

No cartaran !

Cette lettre anonyme envoyée par un groupuscule de dangereux activistes qui se livrent à des atrocités innommables sur ce que les magiqueurs ont de plus cher (enfin presque, parce qu'on peut pas dire qu'Indemnités et Sibillant Spirit soient des cartes vraiment cotées) est révoltante. Nous la publions au titre de notre devoir d'information, mais bien sûr la rédaction désapprouve... bla-bla... (ah, ah, ah, allez-y les gars!).

«Nous, membres de l'association Magic (Merde à Magic et à l'Industrie des Cartes) avons décidé de mener une action terroriste afin de faire connaître au public nos opinions vis-à-vis de ce jeu pervers. Nous accusons Magic :
— D'avoir été notre seul sujet de conversation pendant deux ans, faisant de nous une génération perdue et désespérée.
— D'être un jeu mercantile et capitaliste où celui qui a le plus de flouze gagne.
— D'avoir ralenti notre maturité sexuelle.
— D'avoir bousillé l'industrie du JdR, jeux pourtant infiniment plus riches, originaux et savoureux. Magic ça gicle !»

La situation est d'autant plus grave que des rumeurs circulent sur l'existence d'autres groupuscules du même acabit. Casus Belli enquête et tiendra ses fidèles lecteurs informés.

Salade niçoise (avec quelques infos dedans)

● Le concours international des créateurs de jeu est maintenant une affaire bien rodée puisqu'il en sera à sa dix-neuvième édition en 99. La liste des jeux primés qui ont trouvé un éditeur par la suite est impressionnante : Fief, Abalone, Condottiere, Formule Dé, etc. Aussi n'hésitez pas à envoyer des maquettes de vos créations ; la chance vous sourira peut-être.
✉ : 19° Concours international des créateurs de jeux, 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

● Amis GNistes, en cette saison privilégiée pour la pratique de votre loisir, nous vous rappelons l'existence d'une fédération qui peut vous rendre bien des services, dont entre autres un annuaire des associations, un calendrier des GN, etc.
✉ : Fédération Française de Jeux de Rôle Grandeur Nature, c/o Stéphane Gesquière, 7 allée Hector Berlioz, appt 134, 95130 Franconville.
☎ : 01 34 15 39 37. Courriel : gesquier@club-internet.fr



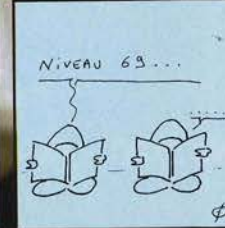
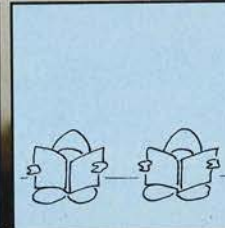
Le chatoyant Pierre Lejoyeux, émérite collaborateur de ce magazine et oniriste expérimenté, vient de créer un site, la Chimère aux mille Rêves, entièrement consacré à Rêve de Dragon. Le visuel en est très réussi et le contenu, surtout, fort complet. Avec une onirothèque (aide de jeu qui présente différents rêves), des précisions de règles ainsi que de nouvelles règles en cours de test par Denis Gerfaud lui-même, quelques changements quant à la magie et de nouveaux sorts comme les zones mobiles personnelles pour la voie d'Oniros, toujours par Denis Gerfaud, et une scénariothèque qui comprend six aventures à télécharger ainsi que la liste de quasiment tous les scénarios pour Rêve de Dragon jamais publiés (y compris ceux des fanzines...). Même si certaines parties sont encore en travaux, ce site est incontournable pour l'amateur de Rêve de Dragon.

<<http://ourworld.compuserve.com/homepages/fabjul>>



Mongkol & Shota

par Olivier Bédat



espace
JEUX[®]
FESTIVAL

**OÙ JOUER
 CET ÉTÉ ?**



LE JEU DESCEND DANS LA RUE !

- Des Festivals entièrement consacrés au Jeu
- Entrée Gratuite
- 500 000 visiteurs en 1997
- + de 200 Jeux à découvrir
- Pour tous de 4 à 104 ans
- Jeux Géants
- Initiations
- Tournois



abalone[®]

Gigamic

Goliath

HASBRO



espace JEUX est une marque de RM Communication - Tél. 01 69 79 69 20
 MAGIC L'Assemblée[™] est une marque déposée par Wizard of the Coast[™]

MB
 JEUX

PARKER

TILSIT
 EDITIONS

Wizards
 OF THE COAST

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.

Mais où s'adresser ?

Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.

Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse

4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39.

Horaires : samedi de 14h30 à 19h ;

le soir à partir de 20h30, jusqu'à la fin des parties. *Responsable* : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche.

Boutique : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen

624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. *Horaires* : mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).

Responsable : Fabrice Barboni.

Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb

Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. *Horaires* : le samedi de 14h à 19h. Tél. : 05 56 28 24 32.

Responsable : Thierry Pellé ;

e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr.

Boutique : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Clermont-Ferrand

Némésis

2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand. *Horaires* : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. *Responsable* : Mathilde Gory ; tél. : 04 73 34 15 96.

Dijon

MJC Montchapet,

Les Épées de Damoclès

3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 54 65. *Horaires* : samedi de 14h à 4h. *Responsables* : Erwan Retiere et Philippe Azalbert.

Boutiques :

« le Dragonaute », 72 rue Monge, 21000 Dijon, tél. : 03 80 53 12 28.

« Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 65 82 99.

Limoges

La Compagnie grise

44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. *Horaires* : vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant.

Responsables : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61.

Boutique : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes

Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. *Horaires* : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85.

Responsable : Yann Bruyère ;

tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Montpellier

Le Dragon des Brumes

14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. *Horaires* : 7 jours sur 7 de 14h à l'aube.

Responsable : Jeff Beurois.

En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilège

Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. *Horaires* : mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. *Responsable* :

Franck Godefroy ; tél. : 01 45 87 08 78.

Boutique : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes

MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. *Horaires* : samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. *Responsable* : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. *Boutique* : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine

Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M^o Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. *Horaires* : vendredi de 18h à 24h. *Responsable* : Romain Quessinet ; tél. : 01 44 09 99 36.

Belgique

Fédération Belge

des Jeux de Simulation

67 rue Dureux, 5001 Belgrade, Belgique ; tél. : 00 32 (0) 81 74 03 64. *Responsable* : Bernard Baras ; e-mail : bernard.baras@pericles.namur.be. A partir de la FBJS, possibilité d'être orienté vers des clubs dans toute la Belgique.

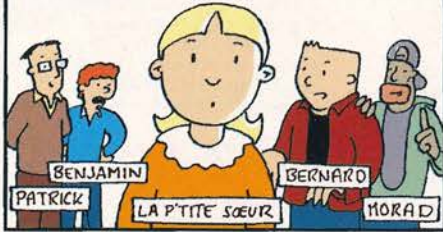
CASUS BELLI n° 115. Août-septembre 1998. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3e trimestre 1998. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1998. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël assisté de Jérémy Fromont. Secrétariat : Saloua Arbia. Rubrique Métalliques : Bruno de Grimouard (photo), Bruno de Grimouard, Philippe Simon, Rakhim (peinture). Illustrateurs : Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Stéphane Levallois, Christopher Longé, Aodrenn Prod'homme, Mark Vigouroux. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guéroult, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Sandra Klein. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guéroult. Chef de produit ventes : Ingrid Marteau. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Nella Maffei. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Magna Veritas est édité par Siroz ; JRTM est édité par Hexagonal sous licence ICE ; Nephilim est édité par MultiSim ; Trinity est édité par White Wolf. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 45 18 12 12. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

Les Irrecupérables

texte : mehdi
dessin : christopher

La Petite Sœur



Calendrier



« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après

la parution de Casus - pour ne pas les rater, soyez vigilant :

« Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda.

« Côté jardin » rappelle que le jeu se vit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Commercy. 13 juillet au 8 août. Pour une orgie de jeu, toutes familles confondues, n'oubliez pas les **Semaines de l'Hexagone**, le séjour ludique joyeusement chaotique où on peut jouer 25 heures sur 25...

☒ : Espace ludique, centre des Roises, 55200 Commercy. ☎ : 03 29 91 17 69.

Barry. 24/25/26 juillet. Les Deux Tours organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** et plus particulièrement AD&D, sur le site de Barry (Vaucluse). Avec des cultes, des guildes et des souverains qui recrutent des aventuriers à tour de bras. ☒ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 St-Martin d'Hères. ☎ : 04 76 24 57 43.

Brocéliande. 28 juillet. Le Centre de l'Imaginaire Arthurien organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** inspiré des Dames du Lac de Marion Zimmer Bradley. Et cela se passe bien sûr dans la forêt de Brocéliande. ☒ : Centre de l'Imaginaire Arthurien, château de Compert, 56430 Concoret. ☎ : 02 97 22 79 96 (Pascal ou Christophe).

Grospièrre (Ardèche). 31 juillet/1^{er} août. Les Contes de Provence démarrent une nouvelle **trilogie de grandeur-nature médiéval-fantastique** dont le chapitre premier proposera de nombreuses nouveautés en termes de règles : magie, etc. De nouvelles terres émergent. Qui saura s'y tailler un fief ? ☒ : Les Contes de Provence, 2 bd Amigas, 83200 Toulon. ☎ : 04 94 46 67 39. Courriel : elbj@infonie.fr

Péronnas. 1^{er} au 19 août. Les séjours **Rêves de Jeux**, agréés par le ministère de la Jeunesse et des Sports, sont le meilleur moyen de conjuguer détente et jeu, avec une ludothèque de plus de 1500 jeux et une équipe d'animation parfaitement rodée. Laissez-vous tenter !

☒ : Gael, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : 04 72 50 16 39. Courriel : jipebe@club-internet.fr

Bayonne. 1^{er}/2 août. Vingtième (ils en font deux par an ? pasqu'en 78, Donj', ça existait à peine) édition du **tournoi Faline - Theon Genesis**. Avec au programme : Deadlands, Nightprowler, Star Wars, AD&D, L'appel de Cthulhu, Kult, Nephilim, Warhammer Bataille et 40.000, Necromunda, Blood Bowl et Magic. En parallèle auront lieu des concours (dessins, peintures de figurines) et des démos (Confrontation et Ragna'rok). ☒ : Faline Jouets, 13 rue de la Poissonnerie, 64100 Bayonne. ☎ : 05 59 59 03 86. Courriel : bmarchesson@cgg.com

St-Montan. 1^{er}/2/3 août. Et un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, un ! Ça se passera à St-Montan et son très joli château, à une heure de Valence. ☒ : Avatar c/o Fabien Mathon, 32 rue des Basses Crozettes, 26000 Valence. ☎ : 04 75 55 60 35.

Nancy. 1^{er}/2/3 août. Un grand raout de GNistes, **La Temporelle**, est prévu cette année pour la quatrième fois. Tous les amateurs de jeux, et plus particulièrement de GN, sont invités à se retrouver au fort de Frouart à Nancy. Chacun peut apporter ce qu'il veut (scénario, décor...) pour participer aux mini GN et autres activités ludiques qui seront organisées. Bref, c'est un peu l'université d'été du grandeur-nature... Féfé GN, Christophe Choux, 65 rue Pajol, 75018 Paris. 01 40 34 51 26. Courriel : chrchoux@worldnet.fr

FUTUR

Barry. 21/22/23 août. Les Deux Tours remettent ça dans le Vaucluse pour un **grandeur-nature** dans leur monde d'Argentor. ☒ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 St-Martin d'Hères. ☎ : 04 76 24 57 43.

Cheptainville. 22/23 août. Les blasters vont parler dans la nuit du 22 au 23 lors d'un **grandeur-nature futuriste** où on nous promet de l'action et de la diplo. ☎ : 01 60 83 86 50 (Fabrice). Courriel : zonel@mygale.org

Plaisance-du-Gers. 28/29/30 août. Le club La Lune Noire organise une convention au nom bien trouvé, **RPGers 98** (c'est pas le 98 qui est bien trouvé). Ça se déroulera à la salle des fêtes de Plaisance et on pourra jouer à toutes sortes de bonnes choses : jeux de rôle, de cartes, jeux en réseau, etc. Il y aura même une séance de cinéma. ☒ : La Lune Noire c/o Julien Claudel, 3 chemin de la Riberotte, 32160 Plaisance-du-Gers. ☎ : 05 62 69 39 06.

Provins. 29/30 août. Les rencontres du club Pythagore continuent leur petit bonhomme de chemin avec cette onzième édition centrée, comme d'habitude, autour des jeux de rôle français d'ambiance. Seront donc en vedette : Hurléments,

Chimères, Miles Christi, La Méthode du Dr Chestel, Ecryme, Hystoire de Fou, etc. De nombreux auteurs seront présents, dont Jean-Luc Bizien, Denis Gerfaud, des gens de chez MultiSim, etc. ☒ : Club Pythagore de Provins, 36 rue Villeceindrier, 77160 Chalaud-la-Petite. ☎ : 01 64 00 33 94.

Fort de Condé. 29/30 août. Les Seigneurs de l'Aube organisent leur **grandeur-nature médiéval-fantastique** annuel du côté de Soissons. ☒ : Eddy Vanackere, 14 avenue des Frégates, 59123 Bray Dunes. ☎ : 06 68 61 31 51.

Bayonne. 29/30 août. Le club Theon Genesis organise un **grandeur-nature occulte-contemporain** intitulé *Le cœur de Séléne* et qui aura lieu à Bayonne. ☒ : Theon Genesis, 13 cité Huréous, 64340 Boucau. ☎ : 05 59 72 59 15 (Bruno). Courriel : bmarchesson@cgg.com

Grenoble. 30/31 août. L'association Don Quichotte organise un **grandeur-nature Bushido**, c'est-à-dire Japon médiéval. ☎ : 04 76 57 30 42. Courriel : yoganank@schneider.fr

Saint-Jean de Boisseau. 5/6 septembre. *Le Cardinal et le Corbeau* est un **grandeur-nature médiéval-diplomatique** qui se déroulera sur une presqu'île de la Loire, à 15 minutes de Nantes. En pleine guerre de Cent Ans, un village breton vit des heures sombres sous l'occupation anglaise... ☒ : Les Visiteurs de l'Histoire, 56 rue de la Chesnaie, 44400 Reze. ☎ : 02 40 75 01 88.

Compiègne. 5/6 septembre. Tant qu'il y aura des Pierres... est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé au site des Cinq Piliers par une assoc au nom délicieux : Smoking et Cotte de Mailles. L'île d'Arem est ravagée par une terrible catastrophe naturelle (naturelle, vraiment ?). Mais en tout cas pas de panique, l'aubergiste est resté... ☒ : Smoking et Cotte de Mailles c/o Estelle Lapart, BP 39, 69 rue du Général Leclerc, 77580 Crécy-la-Chapelle. ☎ : 01 64 63 67 45. Courriel : Smoking@mygale.org

Moncornet. 12/13 septembre. L'association Dr Agôn organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Moncornet (Ardennes) qui s'intitulera *Le grand tournoi*. ☒ : Dr Agôn, 71 ter rue du Tilleul, 59600 Maubeuge. ☎ : 03 27 65 00 26.

Bruyères et Montbérault. 26/27 septembre. Voilà un **grandeur-nature médiéval-fantastique** tout spécialement conçu pour accueillir des joueurs débutants. Alors profitez-en ! ☎ : 01 64 88 33 65. Courriel : MoreauCF@aol.com Site web : http://members.aol.com/MoreauCF/Scylla

Les Mureaux. 4 octobre. Octobre marque le retour des manifestations de jeu de rôle et les Loups de l'Apocalypse ouvrent le feu avec un **tournoi multijeu** sur : AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Star Wars, Cyberpunk et Rêve de Dragon. Démon de Warhammer Bataille. ☒ : Les Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ☎ : 01 30 93 99 39.

Panazol. 10/11 octobre. Panazol, près de Limoges, organise son deuxième

festival **Panazol joue**. Au programme, surtout des jeux traditionnels ou de société, mais on pourra aussi s'affronter sur un circuit de Formule Dé géant, des jeux de stratégie et il y aura aussi du jeu de rôle avec l'association Pana Loisirs. ☒ : Centre d'Animation Communale, 87350 Panazol. ☎ : 05 55 06 47 96.

Clermont-Ferrand. 24/25 octobre. L'association Némésis organise son septième **forum de jeux de rôle** à la Maison du Peuple (hissez les drapeaux rouges !). Il y aura des tournois JdR à thème, mais aussi du Magic, des jeux sur PC, etc. ☒ : Némésis, 2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand. ☎ : 04 73 34 15 96 (Mathilde).

CÔTÉ JARDIN

Belgique. 1^{er}/2 août. La Guilde des Fines Lames, qui rassemble de fins joueurs, organise une **rencontre** fort sympathique puisque l'on pourra jouer à plus de quarante jeux de rôle différents (Berlin XVIII, Jorune, Conspirations, Athanor, en plus des classiques) et aussi à tout plein de jeux de plateau (Maharaja, Kremlin, etc.) et jeux de cartes. Il y aura aussi une murder party contemporaine et cela se déroulera au domaine de la Ferme à Embourg (près de Liège). ☒ : Benoît Ferrière, 161 rue Belvaux, 4030 Liège, Belgique. ☎ : (00 32) 95 10 59 76.

USA. 6 au 9 août. La GenCon est la plus importante manifestation de jeu spécialisée au monde. C'est TSR (Wizards aujourd'hui) qui l'organise traditionnellement et ce depuis les années 70. A peu près tous les éditeurs font le déplacement, sauf quelques-uns qui cette année boycottent la convention pour cause de hausse inconsiderée des tarifs des stands. La GenCon se déroule à Milwaukee, Wisconsin (la ville de Harley-Davidson). ☒ : GenCon housing bureau, 510 West Kilbourne ave, Milwaukee, WI 53203, USA. Fax : (1) 414 273 4248.

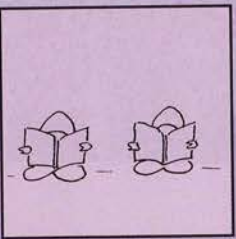
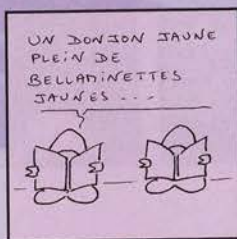
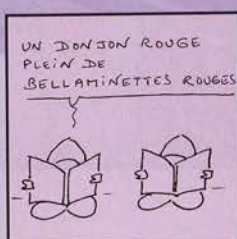
Suisse. 28/29/30 août. Les cercles d'Alkaest est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroulera près de Lausanne. ☒ : David Schweighofer, route de Mex, 1036 Sullens, Suisse. ☎ : (41) 792 043 315. Courriel : david@concilium.ch. Site web : http://www.concilium.ch

Belgique. 19 septembre. La Guilde du Tumulus organise les **XII^e Joutes du Tumulus**, soit une journée de tournois et d'animation médiévale clôturée par un banquet, car en Belgique tout finit par un bon repas. ☒ : La Guilde du Tumulus, rue de la Résistance 85, 4350 Remicourt, Belgique. ☎ : (32) 04/343 48 88 ou (32) 010/45 83 76.

Belgique. 19/20 septembre. Un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui aura lieu au domaine de la Hulpe. De grandes puissances se disputeront la possession d'armes divines. Bloodlustien ? ☒ : Frédéric Hameleers, 10 rue du Champ l'Abbé, 1332 Genval, Belgique. Courriel : joueurs_silv@hotmail.com

Suisse. 19/20/21 septembre. Le Club de Réflexion et de Simulation de Grandson organise **trois jours de jeux de rôle** qu'il nous promet débridés et sauvages. Juste ce qu'il nous faut pour la rentrée. ☒ : CRS c/o Philippe Oguy, R. Othon 8, 1422 Grandson, Suisse. ☎ : (41) 024/445 30 84.

Moukhol & Ghota
par Olivier Bédré



Toutes les manifs sur
3615 Casus
rubrique CAL

Salut les zineux!

Chose promise, chose due. Voilà donc le raôul du mois, le best of de la crème du gratin du gotha...

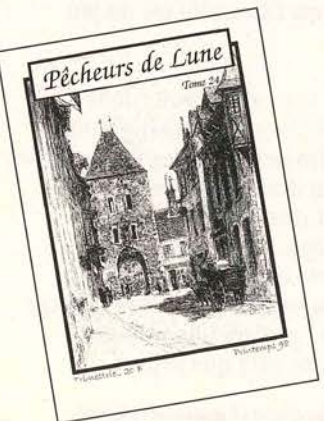
Italie. 24 au 27 septembre.
C'est à Modène que se déroulera la plus importante convention de jeu italienne, **Mod Con**. Au programme: AD&D, Vampire, JRTM, Warhammer, Magic, et plein d'autres jeux, plus des invités.
☎: (39) 335 660 49 65 (Marcell).

Belgique. 25/26/27 septembre.
Retour de la Guilde des Fines Lames pour la quinzième convention **Ludoforum**, toujours au domaine de la Ferme à Embourg. Au programme, des rondes sur trois époques et six jeux différents. Tournoi méd-fan: AD&D, Warhammer, Elric, Vampire AdT, Earth-dawn, Dark Earth (?). Contemporain: L'appel de Cthulhu, Maléfices, INS/MV, Nephilim, Vampire, Conspirations. SF: Star Wars, Shadowrun, Berlin XVIII, Cyberpunk et deux autres JdR. Il y aura en plus des tournois Star Wars JCC, Warhammer 40.000, Zargos, Formule Dé, Credo et une murder party contemporaine. ✉: Benoît Ferrière, 161 rue Belvaux, 4030 Liège, Belgique.
☎: (00 32) 95 10 59 76.

Belgique. 26 septembre. La coupe multijeu de Tournai comptera pour le championnat de Belgique multijeu (finales les 19 et 20 décembre). A Tournai il vous faudra choisir entre trois jeux parmi une vingtaine proposés: Colons de Katane, Monopoly, Quoridor, etc. ✉: Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique. ☎: (32) 81 74 03 64. Courriel: bernard.baras@pericles.namur.be

Le match!

En septembre, un bien beau match aura lieu entre les deux ténors zinesques de Warhammer, j'ai dit le Grimoire et Labyrinthe, qui publient chacun de leur côté un hors-série spécial «Sartosa, la cité des pirates». Dès que j'aurai reçu les objets du délit (j'attends, les gars...), je les devore pour savoir qui est le meilleur...



Raôul du mois

● **Lightsaber** n°s 1 et 2, 42 et 45 p., 30F pièce.
Entièrement consacré à Star Wars. Le n° 1 est un spécial Organisations criminelles et le 2 un spécial Nouvelle République. Chacun contient une multitude d'aides de jeu, une partie de campagne (qui en comprendra au moins 5) et un chapitre d'un petit roman. Il y a de l'action, du suspens, enfin toute l'atmosphère Star Wars. Voilà, voilà... Pour leur adresse et mes commentaires à moi, je vous en parle dès que j'ai reçu les zines en question (car pour l'instant, je n'ai eu droit qu'à leur bande-annonce...!)

Les chouchous

● **Chasseurs de Rêves**, n° 3, 23 : 59 p., 25F, Karen Guillorel, 130 rue Raymond Barbès, 92000 Nanterre. Peu de JdR dans ce numéro (2-3 critiques et un scénario Méthode du Dr Chestel.) mais ça se laisse lire, en démontrant que l'inspi se trouve partout. Allez, zou, chouchou (très) généraliste du mois!
● **Pêcheurs de Lune**, n° 24, 50p., 20F, François Edelin, 175 bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Les plus beaux, les plus grands, les plus forts qui vénèrent Hurlements et Cie et qui veulent absolument me le dire. Non, sans dec', c'est vraiment bien fait. Tiens, allez, chouchou thématique du mois!
● **TnT**, n° 9, 86 p., 30F. Samuel Zonato, 7B Grand'Ruelle, 57290 Famek. Excellent avec des scénars AD&D, Cthulhu et Falkenstein et un superbe générateur de description de monstres lovecraftiens. Mais... ils n'ont pas osé publier les scénars Raôul prévus (les lâches...) et ils disent Mousquetaires et Sorcières au lieu de Mousquetaires et Sorcellerie. Nitroglycérine obtient donc le raôul «Spécial du jury»...

Les bien

● **Les tricoteuses de métal**, n° 2, 31 p., Bruno Le Brun, 118 rue Truffaut, 75017 Paris. Du GN, avec la conception d'armures, d'armes de jet et d'un casque romain, de la peinture de figurines

et un scénar sympa pour Ars Magica.

● **Arkham, le Bulletin**, HS, 20F, 40 p., Alexandre Laval, 25 rue Ernest Renan, 92190 Meudon. C'est un spécial Cthulhu reprenant les aides de jeu et les scénars déjà publiés dans le zine Zombi. Et c'est bien!

● **Fumble**, n° 72 et 73, 26 p.; 1,25\$. Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2. Les cousins attaquent Réseau Divin II et continuent avec la description ambitieuse d'un continent méd-fan. Au fait, bon anniversaire les gars!

● **Vents de Rêves**, n° 20, 34p.; 23,40F(si, si!). Réveries angevines, 9 impasse du Puits rond, 49100 Angers. Je suis flatté, on parle de moi dans l'édito de cet excellentissime zine entièrement consacré aux nouvelles. Allez les gars, faites un effort, au boulot...

● **Mantis**, n° 1, 12 p., 5F. Assoc Night City Grid, 12 avenue Jean Aicard, 75011 Paris. Des netrunners qui jactent le câblé avec une facilité déconcertante. Rien que pour ça, je l'achète! Pour le reste, j'entrave que dalle aux jeux de sept familles, alors à vous de voir mais ça m'a l'air bien...

● **Labyrinthe**, n° 3, 24p., 20F +2 timbres. Sylvain Peterson, 17 rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice. Tiens, d'la concurrence pour le Grimoire et d'la sévère en plus. Fans de Warhammer, achetez tranquille, c'est tout bon.

● **Le Tolkienniste**, n° 2, 24p., 70F (abonnement), 6 rue Rosa Bonheur, 75015 Paris. Un mieux certain par rapport au n° 1. Je ne suis pas un fan de Tolkien mais j'aime bien.

● **Cent Prétextations**, n° 7, 38 p., 20F, Grégory Molle, 10 rue du Bœuf, 69005 Lyon. Au programme: ère victorienne avec Simulacres et Cthulhu by Gaslight. On sent les inspis mais ça passe...

● **OnyRêve**, n° 1, 32p, 22F. OnyRêve, 13 lot Font de Meaux Sud, Coursac, 24430 Razac-sur-l'Isle. Très bon début avec une superbe bête à inclure de toute urgence dans Guildes ou Rêve de Dragon.

Philippe Rat



Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (courriel: solivier@francenet.fr) mais ne nous téléphonez pas!
Avis aux annonceurs: soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants: pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 150 à 400F en moyenne).



Prochains numéros de Casus Jaune:

23 septembre (n° 116)

25 novembre (n° 117)

Date limite de réception des annonces de manifestations:

24 août pour le n° 116,

26 octobre pour le n° 117.

BACKSTAGE

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs et humeurs : et quand vous lisez ça, vous sentez quelque chose ?
par Iago S.

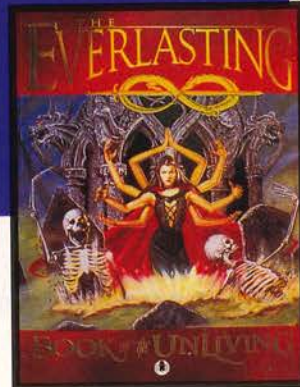
Jeux vidéos :

la mascarade

White Wolf s'apprête à entrer dans le prochain millénaire en faisant comme tout le monde, c'est-à-dire en sacrifiant au dieu des jeux vidéo. Le premier sera adapté en « JdR » 3D par Activision et le second spécialement adapté à Internet par Hyperboles Studios. Sorties prévues fin 99. Et le premier qui me pose la question de l'avenir du jeu de rôle se prend une baffé.

COURANT ALTERNATIF

Steven C. Brown est récemment passé du génial avec la trilogie Guide du Sabbat/Main noire pour *Vampire*, au grotesque avec *Everlasting* dont nous nous sommes gaussés dans le numéro précédent et qui n'intéressera que les amateurs de mauvaises copies du Monde des Ténébres. Même phénomène avec Skip Williams, auteur aussi bien de l'atroce *Campagnes de Haut Niveau* pour AD&D que du fort réussi *Sea Devils* pour le même jeu. Alors ? Comment expliquer ces chutes de tension ? Surmenage ? Mauvaise alimentation ? Une partie de *Cthulhu* de trop ?



Trois questions à...

Phil Masters, coauteur de « *Gurps Discworld* »

CB : Quel rôle Terry Pratchett a-t-il joué dans l'élaboration du jeu ?

PM : J'ai lu tout le *Disque-Monde* puis j'ai écrit le jeu en essayant de coller d'aussi près que possible à ses romans, ses idées et son humour. J'ai aussi tenu compte des remarques des gens de Steve Jackson Games qui avaient travaillé sur le projet avant moi. Ensuite, Terry a repris le manuscrit, l'a révisé, a rajouté encore plus d'humour et s'est assuré que le travail était à la hauteur du standard qu'il s'est fixé pour le *Disque-Monde*.

CB : Pensez-vous que des mondes humoristiques comme le *Disque-Monde* ou *Toon* s'adaptent bien au JdR ? Ou que le JdR s'accommode mieux d'un certain sérieux ?

PM : Oui à la première question, non à la seconde.

Je pense que le succès de jeux comme *Toon* ou *Paranoïa* prouve qu'il existe un marché pour les jeux humoristiques et que beaucoup de gens pensent qu'ils fonctionnent. D'ailleurs, l'humour est une composante de certains jeux parmi les plus connus. Ainsi *Warhammer*, *In Nomine** et *Conspirations* sont des jeux plutôt sérieux, avec beaucoup d'action et d'aventure, mais aussi pas mal d'humour. De toute façon, j'aime l'humour. Je pense que faire rire est non seulement plus difficile que faire pleurer, mais que c'est aussi plus important. Bien sûr, un jeu basé uniquement sur des jeux de mots et des plaisanteries deviendrait rapidement lassant. Mais les romans du *Disque-Monde* ne sont pas seulement humoristiques. Ce sont aussi des histoires bien construites dont certaines contiennent des idées sérieuses comme, par exemple, la responsabilité et l'héroïsme,

qui devraient bien se traduire en JdR. J'ai fait des tests, et l'un de mes amis a fait jouer avec succès une campagne complète dans *Ankh-Morpok* : *Gurps Discworld* est un jeu qui fonctionne.

CB : Si à votre mort vous pouviez vous réincarner dans un personnage de *Gurps Discworld*, lequel choisiriez-vous ?

PM : Le jeu permet de jouer tous les personnages susceptibles d'exister sur le *Disque-Monde*. J'ai donc un large choix. Les Trolls vivent des siècles, sont très résistants et deviennent plus malins avec l'âge. Les magiciens de l'Université invisible ont une vie facile et la magie peut être utile. Mais les personnages de JdR mènent une vie bien trop dangereuse pour moi. Je préfère une existence plus tranquille. C'est d'ailleurs pour cela que je joue.

* Phil Masters fait référence à la version américaine. Que dirait-il s'il connaissait l'original ?

JE TE TIENS, TU ME TIENS PAR LA BARBICHETTE

Les fusions sont très tendance en ce moment. Aussi bien en France avec l'union politique à droite baptisée l'Alliance, qu'aux États-Unis où deux distributeurs, Chessex et The Armory, ont fusionné pour créer une société qui s'appelle, elle aussi, l'Alliance. Mais si en France l'Alliance est celle de la droite la plus bête du monde, qu'en est-il outre-Atlantique ? Est-ce celle des distributeurs les moins friqués ? Il semblerait que non puisqu'Alliance représenterait environ 50% du marché. Ça fait au moins une alliance crédible...



Paul Kidby/Steve Jackson Games

LE BEAU PANORAMIX DU HAUT DES MENHIRS



La Grande-Bretagne compte 15 000 druides, ce qui fait une belle brochette de païens. Et cette année ils ont retrouvé le droit de fêter le solstice d'été, leur plus grande fête, à Stonehenge, au milieu du célèbre cercle de pierres levées. Ils étaient bannis depuis neuf ans de ce lieu sacré pour cause d'affrontements avec la police, ce qui est assez peu druidique comme comportement.

SPOCK À CASUS, PARÉ À LA VENTE!

Comment vendre du jeu de rôle quand le jeu de rôle se vend mal? Grâce à des licences. Du moins c'est ce que pensent West End Games et Last Unicorn qui misent pour le premier sur Xena et pour le second sur Star Trek et Dune. La dernière licorne compte éditer quatre jeux, basés sur chacune des séries Star Trek, à commencer par Next Generation en août, puis, dans l'ordre, Deep Space Nine, Star Trek classique et enfin Voyager. Tous ces jeux seront basés sur un système de règles commun et soutenus par des suppléments mensuels. Histoire de vraiment rentabiliser la licence, Last Unicorn compte aussi éditer un jeu avec figurines et des règles de grandeur-nature. Et ça c'est vraiment cool. On va enfin pouvoir se balader sans complexes avec les pyjamas jaunes du capitaine Kirk!

Comme Star Trek est décidément une entreprise qui marche, Wizards annonce qu'il y aura du Star Trek dans Amazing Stories, le vieux magazine de SF qu'il relance. Mais pas que ça. On pourra lire aussi des textes d'Orson Scott Card, de Bruce Sterling et d'autres. Ouf! J'ai cru un instant que toute la SF se résumait au capitaine Picard et à son équipage!



Same old story
On commençait à croire que l'image du JdR était en train de se redresser petit à petit. On ne nous avait pas collé de suicide sur le dos depuis quelque temps, deux livres pertinents, de J.-C. Matelly et D. Guiserix, avaient enfin remis les pendules à l'heure, quelques articles de presse objectifs à droite et à gauche avaient ouvert la voie vers l'espoir...

Jusqu'à la diffusion par TF1 le 30 juin dernier d'un épisode de la série *Commandant Nerval*. Et là nous avons bien été obligés de redescendre sur terre. Non, le JdR n'est pas absous, oui il reste bien cette activité mal connue dont l'image sulfureuse permet tous les excès — et toutes les conneries. Le téléfilm confond allégrement jeu sur table, grandeur-nature et Killer, le maître de jeu est un salaud camé et dealer qui manipule ses joueurs, des ados paumés, en leur faisant passer des épreuves de courage bidons et en dirigeant leurs actions. Bref le n'importe quoi habituel.

Peut-être plus désolant encore, car constituant la preuve que ces préjugés sont considérés comme vrais et déterminent les comportements les plus courants, cette anecdote, réelle. Un rôliste subit un contrôle de routine. Comme il n'a pas ses papiers sur lui, les flics lui demandent d'ouvrir son sac. A l'intérieur ils trouvent un exemplaire d'*INS/MV* et s'enquière de son contenu. Ça un jeu? Vous en êtes sûr jeune homme? Allez, hop, au poste! Le rôliste sort du commissariat une heure plus tard avec une prune pour s'être énervé et sans son *INS/MV*, confisqué pour vérification. Est-ce qu'ils auraient été plus cools si ça avait été des flics en rollers?

Travaille ton look coco

Le dernier chic c'est le look vampire. A condition d'y aller à fond et de ne pas faire les choses à moitié. Laissez tomber les capes noires à la Bela Lugosi, habillez-vous branché et surtout, surtout, ne négligez pas les accessoires.

La société américaine Sabretooth vous y aide en fournissant des lentilles de couleur ainsi que des crocs factices. Factices mais costauds, du moins assez pour transpercer une cannette en aluminium... Frime, non?

Ces crocs sont fabriqués dans la même matière que les prothèses dentaires et ressemblent à s'y méprendre à des vrais.

Si le côté « dark » ne vous inspire pas, que diriez-vous d'un peu de câblage pour mettre en valeur l'aspect ultra-moderne/cyberpunk de votre personnalité?

Le célèbre designer Philippe Starck s'apprête à commercialiser un cadran de montre qui se greffe sous la peau du poignet. Une petite incision, un traitement de la peau pour la rendre transparente et vous ne vaudrez peut-être pas trois milliards mais pas mal d'argent car cela promet de ne pas être gratuit. Starck travaille aussi sur un mini écran greffable relié par satellite à des banques de données. Non, non, je ne vous parle pas de la troisième édition de *Shadowrun*...

Sabretooth Inc, 175 5th avenue, suite 2669, NYC 10010, États-Unis. Tél. : (1) 212 529 7979.

Ça roule pour eux

Dans le dernier Casus rouge, le scénario BaSIC propose de jouer des flics en rollers dans une aventure mi-Starsky et Hutch mi-Alerte à Malibu. On croyait que c'était un concept typiquement américain et voilà qu'on découvre qu'une unité toute pareille à celle de notre scénario existe depuis le 9 juin à Paris. Ce qui prouve qu'à la préfecture quelqu'un lit Casus.



Michel Gongne/AFP

DERNIÈRE MINUTE

WEST END GAMES

An 14783 de l'Hyper Empire Rayonnant

Dans l'espace, un vaisseau noir et argent dérive. C'est le *Questaindegaimes*, trafiquant notoire pour le compte et de l'Empire et de la Rébellion. Au loin, sur fond de galaxie, monstrueux, menaçant, tel un sinistre *Charybde des infinis*, le trou noir attire inexorablement sa proie.

— Bon sang! Quelle était cette explosion quartier-maître Sahl-B-RUT-2?

— C'est la soute capitaine! Notre chargement pour la planète Odjie a été aspiré dans le vide. Plus de deux millions de paires de chaussures!

— Sabrelaser de bois! Estimation des pertes?

— Rien à part les chaussures capitaine, mais notre commanditaire Hizza le Putt va nous éviscérer au retour si nous ne faisons rien!

— Vous avez raison. Envoyez les forces de vente sur le flanc tribord. Faites-leur faire les dernières expéditions pour la planète Xena, et balancez-moi cette racaille par-dessus bord!

— C'est déjà fait capitaine. Mais il y a un « autre » problème!

— Bougre d'un petit pois cosmique! Quoi encore? — Le largage des chaussures nous a attirés dans le champ gravitationnel d'un trou noir.

Si nous ne faisons rien, nous sommes perdus!

— Il ne sera pas dit que le commandant Palter abandonnera le navire. Appelez tous les trafiquants des environs sur ondes hypermétaloïdes! Dites-leur que nous larguons tout notre stock à prix coûtant. Annoncez à nos matelots qu'ils ne seront plus payés jusqu'à la sortie du gouffre. Les mutins sont libres de prendre le sas de sortie.

— Capitaine, nous sommes stabilisés à 0,1 parsec du trou noir!

— État du navire quartier-maître?

— Plus d'équipage capitaine, plus rien en soute, plus aucun contrat, quelques soldes non réglés.

Mais le vaisseau semble avoir gardé sa coque extérieure. Si je peux me permettre capitaine: nous sommes dans une belle merde!

2 juillet 1998, Terre, Voie lactée

Après avoir fait un chiffre d'affaires de plus de 2 millions de dollars en 1997, l'éditeur West End Games annonce ce jour-là qu'après avoir licencié au début de la semaine presque tous ses employés du stock et de l'expédition, il ne pourra plus payer ses équipes de création. Les employés peuvent rester s'ils le désirent, mais sans toucher de salaires! Pour pouvoir régler les droits d'auteurs les plus pressants, l'éditeur décide dès le 6 juillet de vendre par correspondance (fax et Internet) l'intégralité de son stock de jeux à 65% de leur valeur en boutique. À cette date WEG n'a donc plus d'employés, plus de concepteurs de jeu, et en voie de ne plus avoir de jeux en stock. Scott Palter, le fondateur de West End Games, annonce que sa compagnie passe en « Chapter 11 » (faillite américaine) pour mieux la réorganiser et la faire survivre. Il est en négociation pour conserver les licences *Star Wars*, *DC Heroes* et *Hercules & Xena*. Mais, n'en déplaise au fondateur de WEG, sa compagnie est en coma dépassé!

Que s'est-il donc passé? Officiellement, de gros problèmes de distribution ont ponctionné quasiment tous les derniers bénéficiaires (il y a en effet une bataille larvée et des jeux d'alliances entre les deux ou trois gros distributeurs de jeux aux USA). De source tout à fait officielle, West End Games n'est pas une société indépendante. Elle a été fondée et soutenue des années durant par une autre société créée par les parents de Scott Palter. Cette société d'importation de chaussures italiennes de marque (Bruno Magli, les chaussures d'O.J. Simpson) aurait connu ces dernières années de graves difficultés financières et aurait siphonné tous les bénéfices de sa société « fille ».

Du jeu de guerre au jeu des étoiles

West End Games, fondée à la fin des années 70, propose d'abord surtout des wargames et des jeux de plateau. Au début des années 80, avec Holly Rubenstein, Eric Goldberg et Greg Costykian, la compagnie sort des produits aussi originaux que *Paranoia*, *Ghostbusters* (*SOS Fantômes*, avec Stafford et Petersen, et qui jettera les bases du système D6,

propre à *Star Wars*), *Junta*, *Kings & Things*; se payant même un mini scandale avec *The Price of Freedom* (voir CB n° 37). Plus tard viendront *Torg* et toute une série de licences, comme *Indiana Jones*, *Tank Girl*, *Tales from the Crypt*, *Men in Black*, dont la plus célèbre est *Star Wars* et la plus récente *Hercules & Xena*. West End Games venait d'obtenir les accords pour produire des jeux basés sur *DC Heroes*, *StarGate* et *X-Files*!

L'avenir des étoiles

Quand West End Games (WEG) a négocié son contrat de licence avec Lucas Films (LF) pour produire le jeu *Star Wars*, les choses ont été rien moins que faciles. Il faut dire que LF veut examiner et soumettre à approbation le moindre des produits portant la mention *Star Wars*. Quand il s'agit d'un bol de petit déjeuner Darth Vader, ça va vite. Mais pour contrôler les moindres éléments de background et de règles sur des milliers de pages par an, c'est plus long (même les traductions de Descartes sont soumises à approbation). Et surtout ça ne rapporte pas grand-chose à LF (tout est relatif, car le « pas grand-chose » estimé par LF était une grosse somme pour WEG), au point que LF avait demandé que le salaire de l'employé chargé de la conformité des produits soit payé directement par WEG.

WEG n'étant plus là et les stocks disparus, quelqu'un voulant la licence *Star Wars* devra la renégocier auprès de LF. Et à l'aube de la deuxième trilogie au cinéma, Lucas n'a pas forcément envie de s'embêter avec un jeu de rôle alors qu'il est si facile de faire de l'argent avec d'autres produits moins problématiques!

En ce qui concerne la France, faire de nouvelles traductions ne devrait plus être possible tant que la procédure d'approbation est suspendue. Néanmoins, les produits *DarkStryder* et *Aventures instantanées* ayant déjà été « approuvés », ils seront certainement disponibles prochainement. Mais ils risquent fort d'être les derniers! Avant le grand trou noir final!

P.R.

1) D'après des employés de West End Games, interrogés par le magazine « Pyramid-on-Line », de Steve Jackson Games (<http://www.sjgames.com/pyramid/>). 2) Selon la légende, Gary Gyax, le co-inventeur du jeu de rôle a été cordonnier. Qui fera un jour une thèse sur les liens étroits entre l'industrie de la chaussure et celle du jeu de rôle?



Who Ya Gonna Call?

WEG



JUNTA

Pouvoir, Intrigue, Argent et Révolution



Frappez à la Bonne Porte

L

e Démon du Jeu

Le Havre

Paris

- 75005 PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél. 01.42.27.50.09

Région Parisienne

- 91000 EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE, 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ELECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis - Tél. 01.64.30.90.35

Province

- 13100 AIX EN PROVENCE** - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Bruyeys - Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 56, rue Bonneterie - Tél. 04.90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
60000 BEAUVAIS - PLANETE JEUX, 57, rue St Pierre - Tél. 03.44.45.20.57
34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES, 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05.56.44.26.03
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven - Tél. 02.98.44.25.30
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras - Tél. 02.31.85.93.70 - Tél. 02.31.85.17.77
28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE, 29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
50100 CHERBOURG - STRATEGIE, 10, rue au Blé - Tél. 02.33.01.21.15
63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE, 14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81
21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99
27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt - Tél. 02.32.31.04.41

- 38000 GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81
53000 LAVAL - SORTILEGES, 41, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22

- 76600 LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 14, rue Edouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale - Tél. 02.43.23.96.81
02.43.43.80.54
59800 LILLE - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
13006 MARSEILLE - LA CRYPTÉ DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87.74.95.58
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33
54000 NANCY - LA MAISON D'ELENDIL, 10, rue de la Monnaie - Tél. 03.83.32.25.06

- 44000 NANTES** - SORTILEGES, 7 rue des trois croissants - Tél. 02.40.12.14.99
06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76.20.04
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62
64000 PAU - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier - Tél. 05.59.98.08.56
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10

- 29000 QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50
51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Etape - Tél. 03.26.47.79.91
35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97
44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 2, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35

- 83000 TOULON** - CHOCHO'S, 8, rue des Bonnetières - Tél. 04.94.92.73.78
31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille - Tél. 05.61.23.73.88
37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau - Tél. 02.47.64.89.81
10000 TROYES - JEUX ET STRATEGIE, 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

Europe et Canada

- BELGIQUE** - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1
LE VALET DE CŒUR, 4408, ST-DENIS - Tél. 00.1.(514).499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette - Tél. 00.41.22.734.25.76



+ de 50 boutiques à votre service

Site WEB : <http://www.descartes-editeur.com>

MAGIC

The Gathering[®]

HOT & SPICY*

UNGLUED™

L'EXTENSION DE L'ÉTÉ

- Une série limitée de 94 cartes humoristiques, qui revisite un genre, celui de Magic: L'Assemblée[®].
- Disponible en pochettes-recharges de 10 cartes, à partir d'août 1998.
- Version anglaise uniquement, pour joueurs avertis.

* Relève et Epicé

Unglued, Magic: The Gathering et Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Illustrations de Dan Frazier. ©1998 Wizards of the Coast Inc. Tous droits réservés.

Tél : 01 43 96 35 65 — 3615 WIZARDS (1,29 Frs la minute)



Wizards
OF THE COAST[®]